



NARUTO
-ナルト- 疾風伝
しつ ふう ぜん



ÍNDICE:

Segue descrição rápida dos capítulos do livro:

- Parte 01 - Introdução (Mundo Naruto) 04**
- Parte 02 – Criação de Personagens XX**
- Parte 03 – Vantagens e Desvantagens XX**
- Parte 04 – Perícias XX**
- Parte 05 – Kit's Iniciais de Jogo XX**
- Parte 06 – Regras de Jogo XX**
- Parte 07 – Vantagens Unicas XX**
- Parte 08 – Bijuu's (Monstros com Caudas) XX**
- Parte 09 – Jutsus e suas Regras XX**
- Parte 10 – O Narrador / Mestre XX**

Parte 1

Introdução

Você conhece Naruto? Não? De onde você é? Marte... a sim, só sendo mesmo. (kkkkkkkk)

Hoje em dia não há nenhum ser humano abaixo dos 30 anos que não conheça o anime/mangá Naruto, sendo assim com o nosso grupo de RPgistas não poderia ser diferente né? Então, nas próximas paginas deste livro você conhecerá a geografia, cidades e costumes das 5 (Cinco) grandes nações do mundo fictício de Naruto, bem como clã, habilidades e defeitos, desvantagens e regras de combates que tornam esse mundo tão real. Essas informações serão uteis para a criação do seu personagem, e criação do prelude que enriquece o jogo como um todo.

Era uma vez...

Em um tempo que inicialmente não existia vila alguma, o mundo só conhecia as guerras por poder e mais terras. Os tempos marcavam a terceira guerra mundial Shinobi, não aguentando mais tantas mortes, dois poderosos clãs se juntam e decidem formar uma aliança, e dessa aliança se forma a primeira vila oculta ninja, Konoha. Os dois clãs fundadores foram os Senju da Floresta e os Uchihas.

Depois desse marco, outros países começaram a imitar a formação militar de Konoha e criaram as outras cinco principais vilas ocultas. Antes do nascimento de um garoto (Naruto), o principal medo dos governantes (Kages e Senhores Feudais) era que uma quarta guerra ninja tivesse início, seus medos e anseios se concretizaram com a inacreditável notícia que Uchiha Madara ainda vivia, mesmo depois de sua batalha com Hashirama Senju em que o primeiro Hokage tinha obtido êxito (ou imaginava-se isso né?).

Após declarar guerra ao mundo Shinobi, Tobi (Falso Madara) reuniu 100.000 monstros (Zetsus) para por em prática seu plano de governar todos com o genjutsu Tsukuyomi (Genjutsu muito poderoso do clã Uchiha) projetado na lua. Para realizar esse ambicioso plano, ele por anos coletou e roubou várias Bijuu's (monstros de chakra) e ao obter as nove, renasceria a temível Juubi (Monstro de 10 caldas).



Características de cada Vila Oculta:

- País da Terra, vila secreta da Pedra:

Um dos países mais antigo no mundo ninja possui sua historia formada a parti de honra, fidelidade e poder. Foi umas das nações que gerou a ideia de forma a aliança Shinobi, para amenizar a Quarta Guerra Mundial Ninja. No Rank de Vilas, a Vila Secreta da Pedra está na 3ª colocação, seu 3º **Tsuchikage**, o Onoki, faz parte da velha geração de guerreiros da vila. A economia do país está baseada em cultivos de cereais e frutas típicas que fazem o gosto de muitos outros países, mais o principal comercio é o extrator de minérios, onde só a capital do país (Mumbai) é responsável por 21% da extração, movimentação, e purificação de minérios mundial. Mantém laços fortes com a nação do Vento e do Raio.

- *Clima*: país com muitas colinas, morros e montanhas, ou seja, muitos planaltos ao norte possuem clima frio e muitas chuvas e neblinas que cercam toda a cadeia rochosa, ao leste um clima mais ameno, mas com chuvas fortes e duradouras no inverno, ao leste a presença de vegetação típica e formações de florestas é mais comum, já ao sul o clima é seco durante a maior parte do ano, apenas tendo a presença de chuvas fracas nos três meses de inverno.

- *Principais fronteiras*: País da Cordilheira, País do Trigo, País do Pântano, País Rochoso, País do Rio e País do Urso.

- *Talentos dos Moradores* (1ª Gratuita, qualquer outra 1 [Um] ponto cada). Os personagens desse país podem escolher entre possuir:

1. Resistência a Genjutsu (+2 nos testes para Resistir a Genjutsu);
2. Defesa da Pedra que lhe concede +1d6 para defesas contra Corte, Perfuração e Contusão, mas defendendo apenas com Armadura danos de Raiton e Suiton.
3. Resistência a Dor, habilidade mais nobre do país, onde o personagem pode sempre que quiser fazer um teste de resistência (1 [Um] Turno em batalha) para ilusoriamente reduzir seus danos sofridos à metade, observe que é ILUSORIAMENTE, ou seja, o personagem ilude sua mente dizendo que ainda pode lutar, pode se mexer e correr, mais na verdade o dano não some, não se desfaz apenas é IGNORADO durante toda uma cena, para que no final seja somado com mais dano caso o personagem venha a sofrer.

Ex.: Braullyn possui Resistência a Dor, e também possui 60 de PV's, em uma batalha sofre 50 de dano, ao perceber que pode morrer naquela batalha, ele usa sua habilidade e ILUSORIAMENTE reduz seus danos para 25, sendo assim no ultimo turno da batalha ele leva mais 10 de dano e ao mesmo tempo derrota seu inimigo. Como inicialmente ele possuía 50 de dano, ao fim da cena, os 10 de dano que Braullyn recebeu será adicionado, e infelizmente ele terá que fazer um teste de morte, pois chegou a 0 de Pv.

- País do Vento, vila secreta da Areia:

Um país quase que desértico, possui pouca ou quase nenhuma atividade agrícola na região central/leste do país. Foi a nação que deu origem a formação da ideia da Aliança Shinobi frente a 4ª guerra mundial ninja. Está em ultimo lugar no Rank das 5 maiores vilas ocultas, porém é o maior país territorial. Está sobre a regência de seu 5º Kage, o **Kazekage** Gaara, mais conhecido como Sabaku no Gaara.

Sua economia se mantém pelos dois maiores portos do mundo, o *Kumetsu* e o *Renkutsu*, ambos distribuidores de minérios e outras mercadorias. Outra atividade é a prestações de missões feitas pela vila oculta do país, conhecida como *Suna* (realmente sendo chamada assim por está no meio do deserto), aos mineiros que existem aos montes em toda a região desértica.

A extração de ferro, minérios preciosos e a transformação de areia em vidro, é quase toda a atividade econômica do país, com exceção do extremo oeste, que por fazer fronteira com as belas florestas *Kume*, são ricas em frutas e exploração de madeiras, que logo são escoadas pelo porto *Kumetsu*.

A capital do país *Renku*, mais conhecida por *Sunaheki* (por fazer uma proteção natural entre Suna e o oceano ao sul, é uma cidade não muito organizada, porém produtiva e cheia de vida, graças ao porto de Renkutsu), vive em constante mudança, tanto economicamente como politicamente falando, possui um clima abafado ao dia, e frio a noite, isso por causa das forças marítimas do oceano sul.

- *Clima*: é um país muito grande, muito populoso, mas nada povoado, isso graças ao seu grande deserto, que toma todo o centro do país, começando desde algumas milhas da fronteira leste com o país da Planície Alvorada até quase perto da fronteira oeste. Nessa região o clima é muito seco de manhã até a tarde antes de anoitecer, chegando no centro do deserto a 65°C facilmente, e em suas extremidades podendo chegar a 50°C.

- *Principais Fronteiras:* País da Planície Alvorada, País Rochoso, País do Pântano, País do Trigo.

- *Talentos dos Moradores (1ª Gratuita, qualquer outra 1 [Um] ponto cada).* Os personagens desse país podem escolher entre possuir:

1. Sobrevivência no Deserto, onde tudo relacionado a sobreviver, se manter e se proteger no deserto, o personagem possui certa facilidade nos testes. Recebendo SEMPRE +2 nos testes relacionado a essa especialização.
2. Venefício, possui habilidades de criar e identificar venenos de qualquer espécie. Recebe um bônus de +2 nos testes relacionados ao assunto (criar / identificar / criar antídotos).
3. Titiriteiro Nato, o personagem ganha +2 nos testes relacionados a perícia Máquinas (marionetes), em qualquer aspecto.

- País do Fogo, vila secreta da Folha:

Um país tropical, cheio de vida e expectativas, o país do fogo é uma grande e vasta porção de terra que se localiza na parte central do globo. Por essa razão quase todas as transações, transportes e passagens de pessoas e mercadorias da aliança ninja passa pelo território do país mais bem desenvolvido da Aliança Shinobi.

O país que originalmente criou o estilo de vila secreta utilizado por todas as nações a mais de 100 anos. Possui o maior poder bélico das grandes nações, e um grande prestígio perante as nações formadoras da aliança. Sempre a frente de seu tempo, a vila inova por ser acolhedora mesmo em tempos difíceis e turbulentos, e incentiva seus ninjas a serem justos e sempre lutar pela ordem e pelo bem comum.

Pelo outro lado, é a vila que mais sofre ataques e rebeliões de grupos terroristas e separatistas, visando uma desestabilização do sistema da aliança, e em alguns casos, por mera questão de vingança e vontade de guerra. No âmbito de política e militarismo, apenas o país do raio e da terra juntos poderia fazer frente a potência que hoje é a vila da Folha e o país do fogo.

A 5º Hokage (Tsunade) mantém um equilíbrio instável, porém duradouro, que constantemente sofre ameaças por questões políticas, militares e passionais. Por ser a percussora dos ideais da aliança ninja, a vila da folha sempre foi e será o maior alvo das rebeliões e ataques terroristas contra a aliança, mais por experiência própria a vila que já enfrentou tempos negros no passado, está sempre preparada para enfrentar as ameaças e ataques oriundos de vários pontos do globo, porém há rumores que o mais forte pilar da vila (seus ninjas) já não estão tão satisfeitos com o crescimento e expansão da vila.

- *Clima:* por causa de suas planícies e campos abertos, o país do fogo é conhecido por seu clima ameno e estável, não possui muitos planaltos, porém ao noroeste já perto da fronteira com o país do Arroz e o país Rochoso, encontrasse um dos maiores picos do planeta, o Monte Konoha, com mais de 9.000 metros de altura, esse pico é repleto de segredos e mistérios sobre criaturas e lendas a muito esquecidos. Ao leste por causa do contato com o mar, o clima é mais frio nos invernos chuvosos, e mais seco nos verões calorosos. Em geral o país se habituou a reconhecer duas estações, verão e inverno, passando despercebidos a primavera e o outono.

- *Principais fronteiras:* país do Arroz, país da Planície Alvorada, país Rochoso e país do Rio são os países que se encontram em fronteira com o país do Fogo e que são reconhecidos por suas vilas. Mas há também o país do Urso, que não se utiliza do regime ninja, e sim da dinastia Samurai, e que a muito tempo realiza suas atividades de forma diferenciada das outras nações.

- *Talentos dos Moradores (1ª Gratuita, qualquer outra 1 [Um] ponto cada).* As habilidades dos moradores nascidos no país do Fogo são:

1. Konoha Nato, que disponibiliza +1 (Um) em qualquer uma das **características** não podendo ultrapassar 5 (Cinco) inicialmente na ficha.
2. Vontade de Fogo é o talento que os descendentes do país do Fogo podem escolher para possibilitar a realização de uma ação extraordinária **POR DIA**, ou seja, uma ação cuja possibilidade de acontecer é impossível, mas que por ser da vontade do ninja que ela se concretize, milagrosamente a ação se realiza, mas para que esse poder seja realizado o ninja precisa de 1 (Um) turno inteiro de concentração e dedicação para atender sua vontade de fogo. Obs.: Converse com o mestre antes de realizar ou usar este talento, a coisas que nem a vontade de fogo pode mudar, para que não aja desavenças, explique e tente entender a situação como um todo.
3. Diplomacia, com essa habilidade os personagens do país do fogo sempre recebem +2 (Dois) em testes relacionados a interação social envolvendo diplomacia e acordos entre partes, na situação o personagem inicialmente sempre é visto com leal, justo e honrado (mesmo não sendo), de acordo com suas ações nem mesmo o dom pode resolver impasses entre partes.

- País do Trovão, vila secreta da Nuvem:

Um país nebuloso cercado por cadeias montanhosas e que possui um tempo chuvoso quase que semestral, por caso dessas condições

o país vive um regime de bom aproveitamento do período ensolarado para cultivar seus cereais e etc.

Hoje regido pelo seu 4º Raikage, o país vive uma ascendência no mundo ninja, está em segundo no poder militar do mundo e conta com ninjas de alta qualidade e de altos renomes. Por causa de suas duas cidades/porto, *Junguei* e *Raige*, o país recebe todo tipo de gente e mercadoria, vindas do norte do globo e da parte central também. Raige é o maior porto do mundo, suas transações superam até mesmo o porto do país do Fogo. Através de serviços e transporte de mercadoria o país fortalece e movimenta sua economia e desenvolvimento.

- *Clima*: por seus planaltos e depressões, o país vive em constante nebulosidade, sendo aí um ponto positivo, pois esconde e dá mais facilidade dos ninjas se ocultarem. Durante 5 (Cinco) meses o país vive um tempo de chuva e ventanias, impossibilitando o cultivo de suas plantações, porém aumentando a utilização dos barcos a vela, maior fator gerador de renda do país.

- *Principais fronteiras*: o país segundo seu Kage se beneficia por fazer fronteira apenas com 2 (Dois) países, o país do Ártico e o país do Arroz. Segundo ele, muitas fronteiras são mais trabalho e vigilância, além de mais bajulação para com os países vizinhos, mas nesse caso, ele não precisa disso, pois quase todo o país é banhado pelo mar que se depara com as grandes cordilheiras que percorrem todo o litoral, de norte a sul do país em ambos os lados do território. Nas fronteiras, de um lado está o país que não faz parte da aliança, e do outro um país inimigo da aliança. Resumindo tudo em... Guerra!

- *Talentos dos Moradores (1ª Gratuita, qualquer outra 1 [Um] ponto cada)*. Os shinobis do país podem escolher os talentos:

1. Aceleração Vantajosa que permite que o personagem dobre sua característica de HABILIDADE em certas situações (testes físicos e ataques físicos), porém usada essa habilidade o personagem só poderá usá-la após 36 (Trinta e Seis) horas. Essa manobra dura toda uma cena, e não necessita de gasto de chakra, apenas uma liberação que fatalmente demonstra que o personagem está utilizando essa manobra.
2. Tatuagem Rito de Passagem, concede ao personagem um bônus de +1 nos testes de esquiva em qualquer situação, desde que o personagem possua a capacidade de esquivar-se de seu alvo.
3. Vigor Avantajado, com essa habilidade o personagem recebe um bônus no multiplicador do cálculo de pontos de vida (Veja Cálculo mais a frente). O cálculo normal vai depender do Kit (veja kit's mais a frente), porém com essa habilidade o personagem recebe +5 (Cinco) (é isso mesmo!) no cálculo inicial dos Pontos de Vida (PV) e toda vez que comprar Pontos de Vida extra.

- *País da Água, vila secreta da Névoa*:

O único país da aliança que é uma ilha, e possui um conjunto de ilhotas, é também o menor em expansão territorial. Com seu 5º Mizukage (Mei Terumi), o país vive um tempo negro, pois está sempre sobre ameaças de outros países que por notarem o reduzido poder militar da ilha pintam e bordam sem medo de represálias.

Porém novos tempos estão para surgir, e a Mizukage está reorganizando os shinobis para seus novos métodos de táticas militares, por motivos como desorganização, falta de patriotismo e profissionalismo, novos tempos se instauraram no país. Sua capital, Weatheria possui poucos pontos a serem lembrados, mais um dos mais importantes é a suposta fonte da juventude, que vem sendo um ponto de guerras e aventuras feitas por muitos ninjas de diversos pontos do mundo.

A cidade porto Algandria, muitas vezes confundida como a capital, retém 78% de toda riqueza produzida na ilha, e em seus conglomerados. Assim o país procura por uma reestruturação baseado nos conceitos desenvolvidos pela aliança shinobi, procurando por tempos de paz a muito esquecidos.

- *Clima*: a ilha possui um regime medido por pluviômetros, pois o índice de precipitações é o maior de todo o globo. Chove quase 300 dias no ano, sendo raros os dias onde não chova, e raríssimos os dias ensolarados. A cultura mais feita é a do arroz, seguida por cultivos de peixes e frutos do mar.

- *Principais fronteiras*: a ilha, felizmente para alguns e infelizmente para outros não possui fronteira com nenhum país ou vila, apenas possui ilhotas que não seguem o regimento da ilha principal, e por isso se auto intitulam livres.

- *Talentos dos Moradores (1ª Gratuita, qualquer outra 1 [Um] ponto cada)*. O personagem pode escolher entre:

1. Espírito Guerreiro, esse talento permite ao personagem realizar uma ação padrão de **ATAQUE** após a finalização (morte / desmaio) de um inimigo em combate, podendo ser cumulativo desde que o personagem esteja APTO para realizar a ação seguinte. A ação de ataque pode ser física corpo-a-corpo, ou através de utilização de jutsus ou habilidades.
2. Sobrevivente, esse talento dá ao personagem conhecimento sobre muitos pontos vividos somente na ilha, como conhecimento do clima, animais e etc... Recebendo sempre +2 (Dois) para esses testes.

3. Aptidão com Espadas (Kenjutsu), é o conhecimento mais comum no país, essa habilidade dá ao personagem conhecimentos avançados no manuseio / identificação / manutenção de espadas (longas / médias / pequenas). Assim sendo o personagem recebe +2 em teste de identificação e manutenção de espadas, e um bônus de +1 em iniciativa de combate quando estiver portando uma espada.

- País do Arroz, vila secreta do Som:

Converse com o mestre caso queira ser deste país.

- País do Rio, vila secreta da Cascata:

Converse com o mestre caso queira ser deste país.

- País Rochoso, vila secreta da Colina:

Converse com o mestre caso queira ser deste país.

- País do Pântano, vila secreta da Chuva:

Converse com o mestre caso queira ser deste país.

- País do Trigo, vila secreta da Lua:

Converse com o mestre caso queira ser deste país.

- País da Cordilheira, vila secreta da Fumaça:

Converse com o mestre caso queira ser deste país.

- País da Planície Alvorada, vila secreta do Amanhecer:

Converse com o mestre caso queira ser deste país.

- País do Ártico, vila secreta da Neve:

Converse com o mestre caso queira ser deste país.

- País do Urso: Dinastia dos Samurais:

Converse com o mestre caso queira ser deste país.



Entendendo mais o Mundo de Naruto:

- Missões e aventuras:

A partir do momento em que os "Alunos da Academia Ninja" se tornam Gennins, passam a realizar as chamadas Missões. As missões ninjas são pedidos e serviços encomendados por outras vilas que por não terem como executar os serviços, contratam outras vilas.

Estes serviços variam entre a simples limpeza de um determinado lugar, ou a captura de certo animal, como até mesmo a captura ou a eliminação de um shinobi de alto nível. As missões são divididas de acordo com o ranking ninja. E os ninjas geralmente recebem dinheiro executando estas missões (está aí a resposta para aqueles que achavam que os ninjas sobreviviam de vento).

Além disso, as missões são as maiores fontes de arrecadação de renda para uma vila e, de acordo com o nível de cada missão, maior será o custo. Veja a classificação das missões:

Nível S:

Missões que envolvem vários Países, geralmente as missões de Nível S estão relacionadas com as guerras que ocorrem, tendo de ir para outros países ajudar nas lutas. Outras missões que podem ser classificadas como nível S, é o transporte de documentos e artefatos de importância, bem como assassinato, ou quando alguma pessoa de gigantesca importância necessita de escolta.

Ex.: Na 6ª Temporada do anime, Jiraya, Uzumaki Naruto e Haruno Sakura, são enviados a uma missão de investigação na vila oculta do som, à procura de informações sobre Orochimaru e Uchiha Sasuke. Missões de investigação sobre ninjas do nível de Orochimaru são consideradas missões de altíssimo risco, ou seja, missões de Nível S.

- Custo (S): De 200 a 350 P.O (Peças de Ouro), o valor é de acordo com a missão.
- PE.: Novato – De 5 a 26 PE's.
Lutador – De 4 a 18 PE's.
Campeão – De 3 a 12 PE's.
Lenda – De 2 a 8 PE's.
Mito / Mestre – De 1 a 5 PE's.

Nível A:

Missões atribuídas a Jounnins ou até mesmo ao Kage da vila. Todas as missões de Nível A apresentam dificuldades muito altas, na qual geralmente envolvem captura de ninjas foragidos, escolta de pessoas muito importantes e a eliminação de ninjas de alto nível.

Ex.: Logo na primeira temporada, o time 7 de Uzumaki Naruto, Uchiha Sasuke e Haruno Sakura, percebem que a missão que supostamente seria de Nível C se transforma numa missão de Nível A. Estão na escolta de Tezuna ao país das ondas, quando Zabuza, um shinobi de nível Jounnin aparece para executar Tezuna à comando de Gatou.

Por fim a missão é completada com sucesso, os Shinobis de Konoha retornam a vila e Zabuza acaba morrendo junto de Haku, um jovem shinobi que acompanha Zabuza.

- Custo: De 91 a 180 P.O (Peças de Ouro), o valor é de acordo com a missão.
- Xp.: Novato – De 4 a 18 PE's.
Lutador – De 3 a 12 PE's.
Campeão – De 2 a 8 PE's.
Lenda – De 1 a 5 PE's.
Mito / Mestre - 3 missões para 1 PE.

Nível B:

Missões atribuídas a Chunins ou Jounnins. O nível de dificuldade destas missões é alto e sempre envolvem combate com outros ninjas de níveis médio/baixo, missões de espionagem e assassinato de ninjas.

Ex.: Na temporada *filler* do anime, Uzumaki Naruto, Aburame Shino, Yamanaka Ino e a Jounnin Mitarashi Anko, vão a uma ilha a procura de informações sobre Orochimaru, e obviamente Uchiha Sasuke, que por fim, acabam voltando para Konoha sem muitas informações.

- Custo: De 50 a 85 P.O (Peças de Ouro), o valor é de acordo com a missão.
- PE.: Novato – De 3 a 12 PE's.
Lutador – De 2 a 8 PE's.
Campeão – De 1 a 5 PE's.

Lenda – 3 missões para 1 PE.
Mito / Mestre – 6 missões para 1 PE.

Nível C:

Missões atribuídas a gennins ou chuunins, a maioria das missões são realizadas neste nível. Dificuldade média. Geralmente missões em que se acompanham pessoas importantes para o destino delas, estas missões ajudam muito no desenvolvimento e percepção dos ninjas.

Ex.: Logo na primeira temporada do anime, Sarutobi, convoca o time 7 de Uzumaki Naruto, Uchiha Sasuke e Haruno Sakura juntos com Hatake Kakashi, à uma missão com a finalidade de acompanhar e proteger um construtor de pontes, com o nome Tezuna, até seu pais natal, o Pais das Ondas.

Mais no desenrolar da historia, a missão acaba se transformando em uma missão Nível A. A maioria das missões de Nível C ocorre na temporada Filler de Naruto.

- Custo: De 9 a 31 P.O (Peças de Ouro), o valor é de acordo com a missão.
- PE.: Novato – De 2 a 8 pontos de PE.
Lutador – De 1 a 5 pontos de PE.
Campeão – 4 missões para 1 PE.
Lenda – 8 missões para 1 PE.
Mito / Mestre – 12 missões para 1 PE.

Nível (D):

Missões atribuídas a Gennins que acabaram de se formar na Academia. Níveis de dificuldade mínimos servem apenas para adaptar o ninja às missões, assim recebendo outras melhores no futuro. Geralmente são missões para resgatar animais, limpar canteiros, recolher lixos e etc. É valido lembrar que nenhuma missão de Nível D tem batalhas, no máximo exercícios corporais, fora e ao redor da vila oculta.

Ex.: Logo na primeira temporada ocorrem missões de Nível D, quando Uzumaki Naruto, Uchiha Sasuke e Haruno Sakura, acabam de se formar como Gennins, a primeira delas, é a missão de captura a um gato perdido na mata.

- Custo: De 1 (Um) a 5 (Cinco) P.O (Peças de Ouro), o valor é de acordo com a missão.

- PE.: Novato – 4 missões para 1 PE.
Lutador – 8 missões por 1 PE.
Campeão – 12 missões por 1 PE.
Lenda – 16 missões por 1 PE.
Mito / Mestre – 20 missões por 1 PE.



- Itens Ninjas:

Segue abaixo os itens que de forma geral complementam o mundo de Naruto. Alguns são únicos, outros raros, muitos conhecidos e poucos são mágicos. Assim para se ter uma ideia generalista, o mundo de Naruto RPG, se passa no tempo medieval, onde carroças e cercados ainda são muito utilizadas, porém algumas descobertas do mundo contemporâneo também são introduzidas na história, por isso sempre pergunte ao narrador o que pode ou existe no cenário.

Nome: Kunai;

Descrição: Uma arma muito comum entre os ninjas, semelhante a uma faca, utilizada tanto para ataque, como para defesa. Pode ser usada também como ferramenta, como por exemplo, escalar montanhas.

Quem usa: Vários;

Características: Uso com Força atribui +2 (Dois) a FA, dano com PdF atribui +1 (Um) a FA.

Obs.: Para fins de luta corporal sem utilização da ponta, pode durar um tempo indeterminado, já com utilização da ponta dura 2 (Duas) tentativas. Para fins de arremesso apenas uma tentativa, após isso a arma se inutiliza.

Nome: Shuriken

Descrição: Também é uma arma muito comum entre os ninjas, semelhante a uma estrela.

Quem usa: Vários;

Características: Para fins de arremesso atribui FA +1(Um), ao máximo de 3 itens utilizado ao mesmo tempo (+3), após a utilização a arma se inutiliza.

Nome: Senbon [Aglulhas]

Descrição: Agulhas afiadas grandes que podem ser jogadas em um oponente, porém, com poucas chances de matar, a não ser que atinja um órgão vital.

Quem usa: Haku, entre outros...

Características: Se utilizadas para fins de arremesso FA +2 (Dois), para isso é necessário possuir habilidades com a arma, caso não possua, terá que fazer teste de PdF -2 (Dois).

Nome: Fuuma Shuriken.

Descrição: Uma shuriken em tamanho maior e muito mais forte. Quando não está em uso, ela fica fechada em apenas uma peça, em uso, poderá ser aberta, apresentando, assim 4 peças.

Quem usa: Sasuke, entre outros.

Características: Se utilizada apenas na sua forma simples (Um gume) atribui +2 (Dois) a FA do ninja, caso utilize a sua forma completa (Quatro gumes) proporciona +5 (Cinco) a FA, necessita de habilidade para utilizar a arma, caso não possua, necessita fazer teste de HABILIDADE -2 (Dois) para não se ferir (causando-lhe metade do Dano causado ao inimigo).

Nome: Kibaku Fuda

Descrição: Um pedaço de papel com escritas em kanji que se traduz por "explosão". Quando aplicado no alvo, o papel começa a queimar e, quando queimado por completo, causa uma explosão.

Quem usa: vários

Características: O nível da explosão depende inteiramente do nível de conhecimento do usuário, e assim também o nível de destruição. Como aqui se trata da bomba mais simples, utilizada por todos, veja tabela abaixo:

- Humano Normal: 1d6 + Habilidade + Ck gasto (Max. de 1).
- Acadêmico: 1d6 + Habilidade + Ck gasto (Max. de 3).
- Gennin: 1d6 + Habilidade + Ck gasto (Max. de 5).
- Chunnin: 1d6 + Habilidade + Ck gasto (Max. de 8).
- Jounnin: 2d6 + Habilidade + Ck gasto (Max. de 11)
- Sennin: 2d6 + Habilidade + Ck gasto (Max. de 15).

*Obs.: Anbu's causam o dano de acordo com os níveis acima, mesmo sendo Ninjas Especiais, estagnaram em um dos níveis anteriores.

*Obs.2: Caso o personagem possua a habilidade de utilizar varias bombas ao mesmo tempo, o dano é somado para cada tríade (Três)

de bomba, e consequentemente cada grupo de 3 (Três) tríades. Por isso é bom saber usar, ou saber correr. ^v

Nome: Aian Nakkuru.

Descrição: Ótima arma para se lutar taijutsu. Pode usá-la com ataques rápidos e para perfurar seus oponentes. Pode adicionar o chakra à lâmina para aumentar o poder e alcance do corte.

Quem usa: Sarutobi Asuma.

Características: O shinobi necessita de habilidade para usar a vantagem dessa arma, caso seja familiarizado com ela, pode abdicar do seu próximo turno e desferir 2 (Dois) golpes (Físicos empunhando-a) no mesmo turno. O jogador só pode abdicar apenas de um turno seguinte, e gastar 3 (Três) de Ck por cada golpe.

Nome: Kunai Curvada.

Descrição: Parecida com uma kunai, mas essa é mais larga e é curvada na ponta. Este tipo de lâmina é bom para cortar o alvo. Ótima arma para os ninjas médicos que têm que fazer uma operação rápida no campo de batalha.

Quem usa: Kabuto.

Características: Se utilizada na base de dano (Corte), proporciona +4 (Quatro) na FA do jogador. Não necessita de habilidade com armas exóticas.

Nome: Makabishi.

Descrição: São pequenas esferas com pontas que são tacadas no chão. São usadas como armadilha para ferir quem as pisa. As makabishi são muito comuns na série "Narutimate Hero" para ps2.

Quem usa: Vários.

Característica: Se utilizada para arremesso, não concede bônus, caso seja utilizada para fins de criar uma armadilha, a Makabishi é a pedra no sapato de qualquer um, pois caso o alvo pise e permaneça sobre elas perde 1 (Um) ponto temporário em Habilidade (isso dura enquanto o jogador permanecer em cima das Makabishis) e leva 1d6 de dano +

(De 1 a 6, dependendo da quantidade de Makabishis) de dano por movimento.

Nome: Kubikiri

Descrição: Se assemelha á um facão. São grandes e poderosas espada usada por todos os ninjas. Apesar de ser poderosa, faz com que a velocidade de seu usuário reduza bastante devido á seu grande peso.

Quem usa: Todos.

Características: Essas espadas são raras e muito procuradas, pois em quanto aumenta o dano do ataque do jogador, desproporcionalmente diminui sua habilidade, sendo calculado assim:

- FA +3 (Dois), Habilidade -1 (Um);
- FA +7 (Sete), Habilidade -2 (Dois);
- FA +11 (Onze), Habilidade -3 (Três);
- FA +15 (Quinze), Habilidade -4 (Quatro);
- FA +20 (Vinte), Habilidade -5 (Cinco);

Obs.: Não necessita de habilidade com armas (apenas na criação do personagem).

Nome: Bombas de Fumaça

Descrição: Essas bombas, ao explodirem, liberam uma grande quantidade de fumaça roxa, confundindo o inimigo. Muito usadas em fugas.

Quem usa: Vários.

Características: Essa fumaça se utilizada com o intuito de fuga, proporciona ao jogador +2 (Dois) em testes de esquiva e fuga, normalmente dura 3 (Três) turnos, mas caso o jogador consiga de alguma forma "segurar" a fumaça no ambiente, o efeito dura até no máximo 5 (Cinco) turnos.

Caso seja utilizada para diminuir a visibilidade de um alvo para ataques oportunos, o alvo da fumaça fica com habilidade -3 (Três) para esquivas, e não conta com sua habilidade para desferir qualquer ataque, (Com exceção de Genjutsus).

Nome: Hyōrōgan (Pílulas do Soldado)

Características: Essas pílulas recarregam as energias e em alguns casos curam ferimentos leves e médios dos ninjas que se encontram em campo de batalha, muito raras e disponibilizadas apenas em momentos críticos das batalhas, no primeiro momento apresenta-se como uma opção, porém mas a frente pode ser um problema caso venha a ser usado sem escrúpulos. Existem 3 (Três) tipos de pílulas mundialmente conhecidas, sendo elas:

- **Pílulas Simples:** recupera 10 Pvs e 10 Cks, e retira o sono e o cansaço por até 12 horas. Depois de ingerida, e toda a adrenalina do corpo se for, o personagem precisa tomar bastante água e descansar por até 36 horas, caso contrário terá que fazer um teste de Resistência para realizar qualquer ação brusca, falha significa um súbito desmaio.
- **Pílulas Emergências:** disponibilizadas apenas para Chuninns, elas podem recuperar até 20 Pvs e 20 Cks quando ingeridas. Após a ingestão afasta o cansaço e o sono por até 24 horas. Porém seus efeitos são mais nocivos ao ninja, que precisa descansar por 48 horas, caso contrário terá que fazer um teste de Resistência (-1) para realizar qualquer ação brusca, falha significa um súbito desmaio.
- **Pílulas Cruciais:** disponibilizadas apenas para Jouninns e Kages em suas batalhas de alto nível, essas pílulas podem recuperar até 35 Pvs e 35 de Cks quando ingeridas. Por ser muito perigosa, seu controle é muito rígido, sendo necessário muita cautela na utilização da mesma. Após seu uso o personagem precisa descansar por 60 horas no mínimo, caso contrário terá que fazer um teste de Resistência (-2) para realizar qualquer ação brusca, falha significa um súbito desmaio que irá perdura por no mínimo 8 horas de descanso ininterruptos.
- **Pílulas Exaustivas:** as 3 (Três) pílulas citadas acima são mundialmente comercializadas nas 5 grandes vilas ninjas, porém não são as únicas existentes, com um passado sombrio e muitas histórias estranhas, as pílulas exaustivas possuem um poder surreal e podem proporcionar momentos de glórias para ninjas cujo objetivo sejam a vitória. Porém aqueles que não sabem seu verdadeiro potencial estão fadados a sucumbirem. Essas pílulas podem recuperar todo o Pv ou Ck do personagem que a ingerir, porém recuperando um (PV ou CK) você automaticamente abdica do outro, deixando sua reserva em

10 % de seu total atual. E o pior é que após seu uso são necessárias apenas 24 horas de repouso, o que torna a pílula ainda mais formidável e perigosa. Caso o personagem não respeite o delay de espera, terá que realizar um teste de Resistência (-4) para efetuar qualquer ação brusca, caso contrário entrará em coma por 1d6 horas.

Pílulas Sagradas: Pelo seu nome já se diz muita coisa, porém a origem dessas pílulas é desconhecida por todos. Lendas dizem que são restos de uma civilização que a muito não existe, outros dizem que são fagulhas do poder do eremita dos 6 caminhos. O fato é que são pílulas raríssimas que possuem o poder de recuperação máximo de Pvs e Cks após sua ingestão. E seu único empecilho é que o personagem não pode ingerir outra pílula antes de 6 horas de ingestão da primeira (como se fosse fácil achar mais de 1 uma por ai).

Galeria:



(Kubikiri)



(Aian Nakkuru)



(Katanas)



(Kibaku Fuda)



(Kunai Curvada)



(Kunai)



(Makabishi)



(Bomba de Fumaça)



(Senbon)

Parte 02

Criação dos Personagens:

Como criar e desenvolver um personagem jogador!

Aqui não há elenco pré-construído. Não há *menu* onde escolher seu lutador. Antes de jogar, você deve construir um personagem. Uma das coisas mais divertidas em RPG de Naruto é inventar seu próprio shinobi, seu próprio herói/vilão.

Nas páginas seguintes você vai aprender as regras necessárias. Você não precisa ser um gênio, não precisa de talento. Não precisa ser um roteirista ou autor profissional (aliás, este manual existe para que você *não precise ser*). Precisa apenas aprender as regras. Elas fornecem os blocos básicos. Se você consegue preencher a Ficha de Personagem, isso já é suficiente para jogar.

Na penúltima página deste livro há um formulário. É a Ficha de Personagem — cada jogador precisa de uma. **NÃO** escreva na Ficha original! Faça fotocópias, ou apenas anote as informações em papel separado.

A Ficha funciona como um registro das coisas que seu personagem consegue fazer. Essas informações serão importantes no jogo: você vai precisar ter a Ficha sempre por perto durante a aventura. Você tem alguma liberdade para preencher a Ficha, mas não liberdade total.

A Ficha mede o poder do personagem, e há limites para esse poder (veja o quadro a baixo):

- **Pessoa Comum (0-4 pontos):** estas pessoas têm poder de combate quase nulo. Quase nunca têm alguma característica acima de 1 (quase todas são zero). A maioria tem uma perícia ou especialização (sua profissão). Pode ter uma desvantagem suave (de -1 ponto). Não use para personagens jogadores.
- **Novato (7 pontos):** você é um herói ainda em começo de carreira. Esta é a pontuação típica para começar aventuras com jogadores (PC's). Você pode ter até (-3) pontos em desvantagens.

- **Lutador (14 pontos):** você já tem certa experiência como aventureiro. Pode ter até (-5) pontos em desvantagens.
- **Campeão (24 pontos):** você teve muitas vitórias na carreira. Pode ter duas desvantagens de qualquer número, mas converse com o narrador para saber o quão difícil será a interpretação e a interferência das desvantagens em seu personagem.
- **Lenda (40 pontos):** você já conquistou seu lugar entre os melhores do mundo, talvez nem existam heróis mais poderosos (mas certamente há vilões). Esta é a pontuação máxima para um personagem jogador recém-criado. Pode ter desvantagens ao limite de (-10) pontos.
- **Mito / Mestre (60 - ∞):** seus feitos e façanhas são conhecidos por todo um país ou continente. Sua força descomunal é reconhecida antes mesmo do combate começar. Não há limites de desvantagens, apenas o receio de que seu personagem não vá durar muito.

Obs.: Lembre-se que esta é uma medida de poder imprecisa. Ela funciona bem para personagens jogadores, porque eles quase sempre concentram seus pontos na compra de habilidades de combate. Mas um **NPC (Non Playable Character**, ou personagem não jogador), feito com a mesma quantidade de pontos pode ser bem mais fraco ou forte em combate, contando com outros recursos — como perícias, Boa Fama, Patrono, Riqueza e outras.

➤ Características:

São as informações mais importantes sobre seu personagem, números que dizem como ele é. Quanto mais altas, mais poderoso ele será. Elas variam de 0 a 5, mas certos personagens e criaturas poderosas podem ter características mais altas.

As características são: **Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo e Inteligência**. Elas podem aparecer abreviadas como **F, H, R, A, PdF e Int**. Pessoas normais quase sempre têm 0 em todas essas características; um valor 1 corresponde ao máximo possível para “humanos normais”. Qualquer valor acima de 1 já é considerado heróico ou sobre-humano, o que é muito comum em aventuras de 3D&T.

Cada ponto de personagem compra um ponto de característica. Você pode, por exemplo, usar 12 pontos para comprar Força 2, Habilidade 4, Resistência 1, Armadura 2, Poder de Fogo 2 e Inteligência 1 (2+4+1+2+2+1=12). Anote estes números nos espaços na Ficha de Personagem. Um personagem recém-criado nunca pode ter nenhuma característica maior que 5, não importa quantos pontos possa gastar.

Pontos de Vida • PV's:

Estes pontos medem a saúde do personagem, são como a “barra de energia” em videogames. Quanto mais Pontos de Vida você tem, mais difícil será matá-lo. Humanos normais têm apenas 1 PV, enquanto um personagem jogador pode ter 5, 10, 15 ou mais PVs.

Você não compra Pontos de Vida diretamente; eles dependem da Resistência do personagem. Mas indiretamente você pode aumentá-los comprando a vantagem Pv Extra, veja mais detalhes no próximo capítulo.

Pontos de Chakra • CK's:

Estes pontos são “combustível” para ativar certos poderes especiais. Ninjas usam CKs para lançar jutsus (Ninjutsu, Taijutsu e Genjutsu). Outros personagens usam CKs para fazer ataques mais fortes, reforçar suas defesas, ou usar habilidades sobrenaturais. Você não compra pontos CK's, eles dependem da Resistência, ou da vantagem CK's extra (saiba mais no próximo capítulo).

Vantagens e Desvantagens:

Vantagens são poderes especiais. Desvantagens são fraquezas, atrapalham seu desempenho. Cada personagem pode ter seu próprio conjunto de vantagens e desvantagens.

Vantagens são compradas com pontos. Em vez de gastar todos os seus pontos em características, você pode guardar alguns para ter um Aliado, Jutsus Extras, Riqueza e outras coisas. Cada uma tem seu próprio custo, geralmente 1 ou 2 pontos — mas algumas podem ser mais caras. Você pode comprar quantas vantagens quiser se puder pagar por elas. Você também pode pegar desvantagens, para ganhar pontos.

Cada desvantagem oferece 1 ou mais pontos extras para gastar com características ou vantagens. Você vai encontrar nas próximas páginas uma longa lista contendo várias delas. Há um grupo especial de vantagens únicas; têm esse nome, porque você só pode ter uma delas.

Cada vantagem única oferece um “pacote” de poderes e fraquezas, uma ideia básica para um personagem. Por exemplo, você pode ser um Jinchuuriki, um herdeiro de Hagoromo ou um simples comerciante.

Perícias:

Perícias são um tipo diferente de vantagem. Cada perícia é um grupo de conhecimentos, coisas que o personagem sabe fazer além de lutar.

Elas não podem ser usadas em combate, mas são úteis em outras situações. Há onze perícias: **Animais, Arte, Ciência, Crime, Esporte, Idiomas, Investigação, Manipulação, Máquinas, Medicina e Sobrevivência**. Saiba mais no capítulo “Perícias”.

Jutsus:

Algumas vantagens permitem que um personagem consiga usar Jutsus (meio que magia no mundo de Naruto). Normalmente isso faz dele um shinobi, mas também pode ser um ninja, samurai e etc., tanto faz.

Jutsu é um tipo de poder diferente e um tanto complicado. Sua existência na aventura depende da história e da aprovação do mestre: talvez eles sejam muitos, sejam raros ou apenas simples.

Em mundos medievais como Naruto, os Jutsus são comuns. Os Jutsus podem ser: **Ninjutsu, Taijutsu, Genjutsu, Kinjutsu e Senjutsu**. Confira mais detalhes no ao decorrer do livro, ou no livro anexo de Jutsus.

Toques Finais:

Agora que o personagem está quase pronto, pare e examine tudo. Suas características, vantagens, desvantagens e perícias combinam com o que você imaginou? Por que um Hyuuga há de usar Genjutsus? Tem certeza que sendo um Nara você irá usar taijutsu? Qual a sua função no jogo, ser um tanquer, apoio ou desbravador?

Não que seja proibido fazer coisas assim — o mundo dos animes, mangás e games são lotados de personagens com poderes e habilidades absurdas. Você não precisa explicar a origem de cada vantagem, desvantagem ou Jutsu. Aliás, qualquer explicação que ofereça não vai mudar as regras. Se você tem Força 5, vai somar 5 pontos a seus ataques corpo-a-corpo. Pouco importa se essa força vem de treinamento ninja, implantes de outros órgãos roubados ou aquela gelatina amaldiçoada que sua tia bruxa esqueceu na geladeira.

Você pode jogar usando apenas as regras, números e dados. Não precisa inventar nada. Mas veja bem, você estará perdendo a melhor parte do jogo. Não invente uma história porque é preciso. Invente porque *é divertido!*

Pertences Pessoais:

Todo personagem pode ter certo número de objetos pessoais. Não há uma regra própria para isso: cada jogador deve conversar com o narrador, que vai examinar cada caso e autorizar os pertences ou não.

De modo geral, um personagem já possui as armas e armaduras que sabe usar, e também os instrumentos e ferramentas que suas perícias exigem. Por exemplo, se você tem a perícia Sobrevivência, é certo que possui coisas como uma mochila, corda, fósforos, tocha, lanterna e outros itens. Se tiver a perícia Medicina, tem uma caixa de primeiros socorros, instrumentos cirúrgicos, e assim por diante.

Suas vantagens podem dar pistas sobre coisas que você tem. Não tenha medo de relacionar seus poderes a pertences pessoais, eles não podem ser tomados de você (pode acreditar, quando o mestre quiser *mesmo* tirar seus poderes, ele o fará quando e como quiser).

O mesmo vale para desvantagens. Talvez você seja monstruoso porque usa uma máscara horrenda. Mas jogar fora a máscara não anula o efeito da desvantagem. Se você tem a vantagem Riqueza, provavelmente tem acesso a qualquer coisa que o dinheiro pode comprar. No entanto, você nunca pode ter um pertence pessoal que traga um benefício parecido com uma vantagem.

Papéis de Combate:

Quando começa a conhecer as regras, você logo tenta imaginar como tirar o melhor proveito delas. Como construir o personagem mais eficiente, aquele que consiga resolver qualquer problema, sobreviver em qualquer situação.

Você vai, então, descobrir que não tem pontos suficientes para comprar tudo aquilo que gostaria! Ninguém pode ser bom em *tudo*, mas todos podem ser bons em *alguma coisa*. Quase todos os jogos de RPG são sobre equipes de heróis vencendo desafios e cumprindo missões. Em uma equipe, cada membro tem sua própria função, sua própria força — e também suas fraquezas. Em um time, você faz aquilo em que é melhor, enquanto seus pontos fracos são cobertos por seus aliados.

Isso também é verdade em anime e mangá. A sociedade japonesa valoriza o trabalho em equipe, o esforço conjunto — e isso aparece em suas histórias. Sozinho, nenhum membro do grupo *super-sentai* consegue vencer o monstro, mas juntos eles encaixam suas armas para formar a bazuca que explode a criatura. Mais tarde, seus veículos também se unem para formar o robô gigante que liquida o monstro de vez. Lobos solitários e vilões redimidos, cedo ou tarde, mudam sua atitude e acabam se juntando ao grupo.

O primeiro RPG do mundo também é sobre heróis com papéis definidos. Desde a primeira versão de *Dungeons & Dragons* havia o guerreiro, o clérigo, o mago e o ladino. Um grupo sem qualquer destes membros acabava passando por problemas — era mais difícil matar monstros sem um guerreiro, curar-se sem um clérigo, escapar de armadilhas sem um ladino e assim por diante.

Naruto RPG não tem “classes” ou papéis claros como outros jogos. Você pode construir seu personagem do jeito que quiser. Mas, como grupo, vocês precisam estar preparados para o maior número possível de problemas.

O Atacante:

Causar dano é o seu negócio. Claro, quase todo herói deve ser capaz de lutar (um discurso ou canção comovente em geral só funciona depois que o adversário já foi derrotado...).

Mas, em combate, sua especialidade é desferir uma grande quantidade de ataques — ou poucos ataques que causam muito estrago. Dizem que a melhor defesa é o ataque, mas nem sempre isso é verdade. Sua defesa não é tão eficaz quanto seu poder ofensivo. Você depende de estratégias variadas para ser capaz de atacar sem permitir contra-ataques — como Furtividade, ataques-surpresa, ou companheiros fortes que o protejam.

Muitas vezes você acha que pode resolver tudo com violência (afinal, violência é tudo que você tem a oferecer), mas cedo ou tarde surge um obstáculo que sua espada ou canhão não vencem. A melhor maneira de evitar um golpe é não estar ali para recebê-lo. Por esse motivo o Atacante prefere evadir-se de combate corpo-a-corpo, e adotar táticas de combate à distância.

Mas também há aqueles que tentam ataques corpo-a-corpo fulminantes antes que o adversário consiga reagir, ou quando ele está distraído com outro oponente. Muitos jogadores iniciantes querem o papel de Atacante, acham divertido ser aqueles que detonam os inimigos enquanto os outros ajudam. Certo, detonar os inimigos é *mesmo* divertido. A maior parte dos grupos de heróis é formada por dois ou mais Atacantes, e apenas um membro de cada dos outros papéis. Mas cuidado, um grupo composto *apenas* por Atacantes tem falhas severas que os adversários saberão explorar.

O Baluarte:

Alguns causam muito dano, outros suportam muito dano. Você não é nenhum desses. Seu papel principal é prover suporte a seus

companheiros, melhorando suas capacidades ofensivas, oferecendo defesas, e também curando seus ferimentos. No RPG de Naruto você é descrito como Ninja Médico — você não atua em combate direto, mas sempre ampara seus colegas.

Não importa o que digam, ser o “curandeiro” requer muito mais coragem que todos os outros papéis: você precisa abrir mão de vantagens pessoais, em nome de vantagens que favorecem o grupo. Talvez você seja o mais fraco em combate individual, mas ninguém deseja entrar em combate sem um Baluarte por perto.

O Baluarte muitas vezes assume a posição de líder, coordenando o grupo em batalha, ou falando em nome de todos durante situações sociais. Ou pode ser pouco mais que uma mascote simpática — mas você não se importa.

O bem-estar de seus amigos está acima do seu. Sua bondade e lealdade são inspiradoras, fazem com que outros desejem segui-lo ou protegê-lo.

O Dominante:

Embora Naruto RPG seja parecido com um game de luta, aqui nem sempre vence aquele que acaba primeiro com a barra de energia do oponente. Um adversário pode ser derrotado de inúmeras outras formas — cego, paralisado, petrificado, transformado em pudim de ameixa...

O Dominante recorre a ataques que não envolvem dano direto; servem para debilitar o inimigo enquanto você foge, ou enquanto seus colegas terminam o serviço. Você é parecido com o Baluarte, mas também oposto; em vez de ajudar seus aliados, você atrapalha os inimigos.

Seus poderes podem não causar muito estrago real, mas trazem tremenda vantagem tática para o grupo. Incapacitando um bom número de adversários (ou o mais forte), você pode encerrar uma luta antes dela começar fazendo com que os oponentes restantes fujam ou rendam-se.

Você não é necessariamente bondoso ou pacifista — mas, quando se trata de interagir com alguém sem violência, você tem mais opções que seus colegas. No entanto, assim como o Atacante, você não tolera muito dano e precisa ser protegido.

O Tanque:

Você é o mais forte e resistente no grupo. Tem a melhor armadura e saúde suficiente para tolerar muito castigo. Sua função é ser o alvo, enfrentar o inimigo frente a frente, atrair os ataques mais perigosos — porque você pode sobreviver a esse estrago, mas seus colegas, não.

Quando há perigo pela frente, você é o cara.

Você não é necessariamente o melhor lutador. Talvez o médico seja muito mais inteligente capaz de manter vivo você e seus companheiros com jutsus e mantimentos. Mas ele é fraco, não resiste a um bom golpe de machado, ele depende de você para protegê-lo.

Mais tarde você pode descansar, recuperar-se, receber ninjutsus de cura. Mas, no momento do combate, avança abertamente e sem medo de sangrar. Você não perde uma chance de demonstrar força, bravura e falta de juízo. Alguns podem acusá-lo de ser vaidoso, convencido ou descuidado. Pode até ser verdade, mas você precisa atrair toda a atenção (e os problemas) para si mesmo, e assim proteger seus amigos.

Os Números:

Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Essas cinco características são medidas por números, que formam a base fundamental de um personagem de 3D&T (Naruto RPG). São seus atributos básicos.

As características dizem o que seu herói é capaz de fazer. Grande Força permite levantar mais peso e causar mais dano com socos e chutes. Habilidade maior melhora suas chances de acertar um golpe. E com uma Resistência alta você tem mais chance de sobreviver aos ferimentos, bem como mais energia para lançar jutsus.

Cada característica tem um valor que vai de 0 a 5. Um valor 0 significa que aquela característica é “normal” para um ser humano — quase todas as pessoas do mundo têm 0 em suas características. Valores acima de 0 são dignos de grandes aventureiros, heróis poderosos ou criaturas desumanas.

Durante a construção, cada ponto de personagem compra um ponto de característica. Personagens jogadores recém-criados nunca podem ter características acima de 5. Mais tarde, com Pontos de Experiência, você pode comprar valores maiores. Veja o capítulo “Escalas de Poder”.

Força:

Força é sua capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, e causar dano com socos, chutes e golpes com armas. A Força será somada à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você luta corpo-a-corpo. Isso porque quanto maior sua Força, maior o dano que você provoca em combate corpo-a-corpo — ou seja, ataques

Um personagem também pode usar sua Força para fazer coisas que envolvem esforço físico, como derrubar portas, empurrar carros, carregar peso...

Muitas vezes, contudo, a Força não significa exatamente força bruta — e sim o dano que você (ou suas armas) provocam. Então, é possível que um gigante truculento tenha Força 3 e uma garotinha ninja com armas muito afiadas tenha Força 4. Caso precise fazer coisas como levantar um caminhão, que exige força bruta, essa mesma garotinha ninja pode “simular” força bruta com manobras e golpes de suas armas (digamos que ela usa a espada e aplica um golpe contra o caminhão para tirá-lo do lugar).

A fonte de sua Força pode ser qualquer coisa: seus próprios músculos, um braço de Mokuton, um anel mágico, um tentáculo que emerge do chão sempre que você precisa... invente o que quiser. Mas questione o mestre antes do início do jogo, algumas coisas devem ser medidas de acordo com o mundo de Naruto RPG.

Habilidade:

A mais importante das características — não recomendamos que nenhum personagem jogador tenha menos de 2 pontos nela. Habilidade corresponde à agilidade, velocidade, equilíbrio e destreza.

Você usa a Habilidade para atos impressionantes, corajosos e sobre-humanos, como lutar, saltar de prédios, agarrar helicópteros em pleno ar e coisas assim. Um personagem com Habilidade 0 é uma pessoa comum, sem nenhum treinamento atlético ou em combate: para ele, é muito difícil (ou mesmo impossível) lutar ou realizar grandes façanhas atléticas.

A Habilidade é somada à Força para descobrir a Força de Ataque em ataques corporais, ou somada ao Poder de Fogo para ataques à distância. A Habilidade também é somada à Armadura para calcular sua Força de Defesa. Tudo isso é explicado no capítulo “Combate”.

Resistência:

Esta é a constituição, o vigor físico do personagem. Quanto maior sua Resistência, mais ferimentos você pode sofrer antes de morrer. Uma Resistência elevada também ajuda um personagem a tolerar venenos, doenças e outros agentes nocivos à saúde.

Embora esteja mais ligada à vitalidade do corpo, a Resistência também mede sua determinação, força de vontade e poder mental. Quando o personagem é alvo de um Genjutsu ou controle mental, ter uma alta Resistência reduz suas chances de sofrer um efeito nocivo: quanto

mais alta a Resistência, mais difícil será afetá-lo com jutsus ou outro poder sobrenatural.

A Resistência também determina seus Pontos de Vida e Pontos de Chakra (energia muito utilizada no jogo).

Armadura:

Representa a proteção corporal do personagem. Apesar do nome, não precisa ser uma “armadura” no sentido literal; pode ser seu próprio couro ou carapaça, um escudo, campo de força, ou apenas habilidade de bloqueio.

Então, uma aparentemente frágil garotinha pode ter um poderoso escudo energético, mágico ou psíquico que vale como Armadura 5! Quando um personagem recebe um ataque, ele soma sua Habilidade à Armadura para determinar sua Força de Defesa.

Em certos casos, caso esteja surpreso ou incapaz de se mover, apenas a Armadura será válida para sua FD. Mais detalhes no capítulo “Combate”.

Poder de Fogo:

Quando o alvo está além do alcance dos socos e chutes, o personagem só pode contar com ataques à distância. Essa capacidade é representada pelo Poder de Fogo. Como acontece com a Força, o PdF será somado à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você faz um ataque à distância.

Novamente, a fonte desse Poder de Fogo depende da imaginação do jogador — e aqui, como nos games e anime, vale literalmente qualquer coisa. Você pode disparar bolas de fogo, pedras, facas, cartas de baralho, folhas de árvore, jatos d’água, luz roxa, uma imagem na forma de um dragão flamejante... não faz diferença alguma.

Qualquer que seja a forma de ataque escolhida, seu efeito será apenas visual. O dano real depende do valor numérico de seu Poder de Fogo.

Alcance: normalmente, PdF pode ser usado para atingir qualquer coisa que esteja à vista, não importa quão distante esteja. Contudo, se quiser um jogo mais realista, o mestre pode determinar um alcance máximo para ataques à longa distância — e penalidades para ataques que excedam esse limite. Mais detalhes no capítulo “Combate”.

Inteligência:

Parte psíquica do personagem, conhecimentos básicos. Determina seu

Nível de QI, e sua capacidade de raciocínio dentro e fora da batalha. Algumas perícias utilizam a Habilidade como característica de teste, porém a Inteligência fica com a outra metade das perícias, sendo uma característica muito utilizada para quem precisa se destacar através de planos geniosos e missões de alto nível. A inteligência é a características chave dos Genjutsus (Ilusões) e muitas das perícias.

Limites das Características:

Um personagem jogador recém-criado jamais pode ter características acima de 5 (Cinco), não importa quantos pontos tenha para gastar. Isso não pode ser feito nem através de compra normal por pontos, nem com vantagens que dão bônus permanentes.

Por exemplo, se você tem Habilidade 5 e compra a vantagem única Clã Uchiha (que concede H+1), você não pode ter H6. O bônus seria perdido. Esta restrição não vale para vantagens que dão bônus temporários: Arena, por exemplo, concede H+2 apenas nas ocasiões em que é usada. Nesses casos, a Habilidade poderia ultrapassar 5 mesmo para personagens recém-criados.

Testes de Características:

Durante o jogo não serão raras às vezes em que o mestre vai pedir a um jogador para testar uma característica. Isso é simples, basta rolar um dado: se o resultado é menor ou igual à característica testada, o teste foi bem-sucedido; se é maior, o teste fracassou.

Então, obviamente, quanto mais alta uma característica maiores suas chances no teste — mas um resultado 6 é *sempre* uma falha, mesmo que a característica testada seja 6 ou mais.

O mestre decide qual característica deve ser testada, dependendo da ocasião. Na maior parte das vezes, será Habilidade ou Inteligência. Veja no quadro ao lado algumas sugestões para testes.

Bônus e Penalidades:

Algumas coisas são mais fáceis que outras. Derrubar a porta de madeira no quarto do garotinho em perigo é mais fácil que derrubar a porta superblindada no covil do vilão. Para imitar essas situações, o mestre torna um teste mais fácil ou difícil com bônus ou redutores.

Um bônus é um valor que você coloca temporariamente em sua característica no momento do teste. Isso *não* quer dizer que a característica mudou: um teste com bônus só vale naquele momento.

➤ Sugestões de Testes:

Seria impossível listar todos os tipos de testes que o mestre poderia exigir. Cada caso deve ser baseado no bom senso do mestre. Mesmo assim, fornecemos a seguir uma pequena lista de situações comuns que podem surgir na aventura — e sugestões para os testes próprios para elas:

Levantar peso: para erguer peso até o limite de sua Força, um teste de Força +3; acima desse limite Força –1 a –4 (dependendo do peso).

Arrombar Portas: Força +2 para portas comuns de madeira; Força para paredes de tijolos; Força –1 a –4 para portas ou paredes blindadas.

Dobrar Grades: Força para grades comuns de cadeia; Força –1 para jaulas de feras.

Equilíbrio: Habilidade +1 para se equilibrar sobre uma superfície escorregadia ou pequena como um parapeito; Habilidade para se equilibrar sobre uma superfície muito pequena, como uma corda.

Ataque pelas Costas: Armadura -1 para evitar um ataque pelas costas. Em caso de falha, a Armadura terá efeito mínimo.

Pontaria: Poder de Fogo –1 a –3 para atingir um alvo muito pequeno, muito distante ou em meio a outros alvos.

Evitar uma Armadilha: Habilidade 0 a –2 para saltar antes de cair em um alçapão, evitar uma lança que salta da parede, ou sair de baixo de uma pedra que cai.

Perceber um Inimigo: Habilidade –3 para notar a aproximação de um inimigo poderoso que faça muito barulho. O redutor pode ser mais suave se você tem algum dos Sentidos Especiais, ou quando o inimigo emana um poder de luta realmente incrível.

Agarrar um Colega: Habilidade normal para segurar um colega que cai em um buraco, alçapão, abismo, no mar ou outro lugar. Falhar no teste faz você cair também.

Segurar um Inimigo: Habilidade –1 para agarrar um inimigo e segurá-lo. Ele tem direito a um teste de Força por turno para escapar. Se um falha e o outro é bem-sucedido, este último vence; se os dois falham ou são bem-sucedidos, aquele que tem a característica mais alta vence.

Um bônus serve para tornar um teste mais fácil. Se você tem Força 2 e o mestre exige um teste de Força +2, então você precisa de um resultado 4 ou menos (2+2) para ser bem-sucedido.

Penalidades (ou redutores), ao contrário, são valores que você remove de uma característica, tornando o teste mais difícil: se você tem Resistência 3 e o mestre exige um teste de Resistência -1, então você precisa de um resultado 2 ou menos (3-1) para conseguir.

Estas são algumas sugestões de bônus e penalidades para testes de características:

Tarefas Fáceis: bônus de +2 a +4.

Tarefas Normais: bônus de +1 ou 0.

Tarefas Difíceis: redutor de -1 a -4.

Em certos casos, uma penalidade pode ser tão alta que elimina qualquer chance de sucesso. Por exemplo, se você tem H2 e o mestre pede um teste de H-2 ou -3, não adianta rolar o dado: a tarefa é impossível para você.

Pontos de Vida e Chakra:

Pontos de Vida, ou PVs, são as “barras de energia” do personagem. Um tipo de “energia heróica”, o poder de um herói, vilão ou criatura de tolerar mais dano que pessoas normais. Já os Pontos de Chakras, ou CKs, são a energia que ele usa para ativar poderes especiais.

Todos os personagens começam com 5 PVs e 5 CKs para cada ponto de Resistência. Ao contrário do que acontece com a Resistência, os Pontos de Vida e de Chakra vão variar muito no decorrer do jogo: PVs caem quando você sofre dano, e voltam ao normal quando você se recupera, enquanto CKs caem quando você usa jutsus ou poderes.

Você pode recuperá-los, mas nunca ultrapassar o valor inicial (se você começou com 15 PVs, nunca vai ficar com mais de 15 PVs ou 15 CKs).

Regra Opcional: para PVs e CKs variantes, jogue um dado para cada ponto de Resistência. Um personagem com Resistência 3 joga o dado três vezes, e soma os resultados. Se ele conseguir, digamos, 2, 3 e 5, terá 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de CK (2+3+5=10 PVs). Jogue outra vez se tirar qualquer resultado 1.

Pessoas Comuns: personagens com Resistência 0 têm sempre 1 Ponto de Vida e 1 Ponto de Chakra; a maioria das pessoas comuns tem apenas

1 PV, podendo morrer ou perder os sentidos com facilidade. Pessoas comuns podem passar a vida toda sem gastar seu único CK, já que em geral não têm jutsus ou poderes para consumir essa energia.

Perdendo Pontos de Vida (PV's):

Um personagem que tenha perdido PVs estará ferido, escoriado e talvez até sangrando, mas ainda pode agir e lutar normalmente. Se ficar com 0 Pontos de Vida ou menos, estará morto ou inconsciente (veja adiante em “Testes de Morte”).

Um personagem nunca fica com PVs negativos. Não existe “-4 PVs” ou coisa assim.

Perto da Morte:

Certos eventos, como o uso de poderes ou habilidades especiais, são possíveis apenas quando o personagem corre grande risco. Esse estado é chamado Perto da Morte, e reflete a capacidade que heróis possuem de realizar façanhas incríveis apenas quando muito feridos.

Um personagem está Perto da Morte quando seus Pontos de Vida estão reduzidos a uma quantidade diretamente igual ou inferior à sua Resistência: 1 PV para R1, 2 PVs para R2, 3 PVs para R3 e assim por diante. Portanto, um personagem com R2 (que normalmente tem 10 Pontos de Vida) estará Perto da Morte quando tiver 2 PVs ou menos.

O mínimo necessário para estar Perto da Morte são 5 PVs. Mais de 5 PVs nunca é considerado Perto da Morte, mesmo para personagens com R6 ou mais. Não existe Perto da Morte para personagens com R0 (que têm apenas 1 PV).

Morte:

Se um personagem fica com 0 PVs, o mestre decidirá se ele está morto ou apenas desmaiado — para os jogadores, será impossível saber sem examiná-lo de perto. Golpes como socos, chutes e disparos de energia geralmente deixam o alvo nocauteado, sem matar.

Por outro lado, dano sofrido por armas, fogo, explosões e coisas assim podem matar — mas nem sempre. De modo geral, personagens “principais” (como os personagens jogadores e outros que o mestre decidir) apenas ficam desacordados quando atingem 0 PVs, sem morrer... ainda.

Atenção: qualquer dano contra um oponente com 0 PVs pode matá-lo automaticamente.

Testes de Morte:

Quando um personagem chega a 0 PVs, o mestre pode decidir sua condição ou então jogar um dado. O resultado indica o estado da vítima:

1) Muito Fraco: você ainda está consciente. Pode falar, ver e ouvir o que acontece à sua volta, mas só isso. Você está fraco demais para se mexer, lutar, usar jutsus ou fazer qualquer coisa que gaste CK's (mas, se tiver a vantagem Energia Extra, pode usá-la). Você pode recuperar 1 PV imediatamente com um teste bem-sucedido da perícia Medicina (realizado por outra pessoa, é claro!).

2-3) Inconsciente: você está inconsciente, mas não muito ferido. Pode recuperar 1 PV e despertar com uma hora de descanso, ou com um teste bem-sucedido de Medicina.

4-5) Quase Morto: você está tão ferido que vai morrer em 2d turnos. Um teste de Medicina pode prolongar sua vida por mais 1d horas, mas depois disso não são permitidos novos testes. A única forma de realmente salvá-lo é com jutsus de cura.

6) Morto: não tem mais jeito. Agora, só mesmo com ressurreição. Em caso de falha em um teste de Medicina, o médico deve esperar o tempo indicado para tentar de novo (supondo que a vítima sobreviva tanto tempo). Vale lembrar que itens e jutsus de cura restauram PVs imediatamente, sem a necessidade de esperar pela recuperação.

Castigo Contínuo:

Após fazer seu Teste de Morte e verificar sua condição, se um personagem com 0 PVs recebe dano novamente, ele deve fazer um novo Teste de Morte. Caso o resultado seja melhor que o atual, nada acontece; mas, caso seja pior, ele deve adotar o novo resultado.

Exemplo: o Oinin cai vítima dos ataques de um bandido, com 0 PVs. Ao rolar seu Teste de Morte, consegue um 2 e fica apenas Inconsciente esperando a morte. Mas o bandido está disposto a acabar com ele, então ataca de novo. O Oinin sofre mais dano e faz um novo teste: consegue 1, mas isso não muda nada, porque sua condição anterior já era 2 (pior que 1). Contudo, o bandido faz mais um ataque.

Então o Oinin rola um 4: agora ele está Quase Morto. Se o castigo continuar, cedo ou tarde o Oinin vai rolar um 6 e morrer...

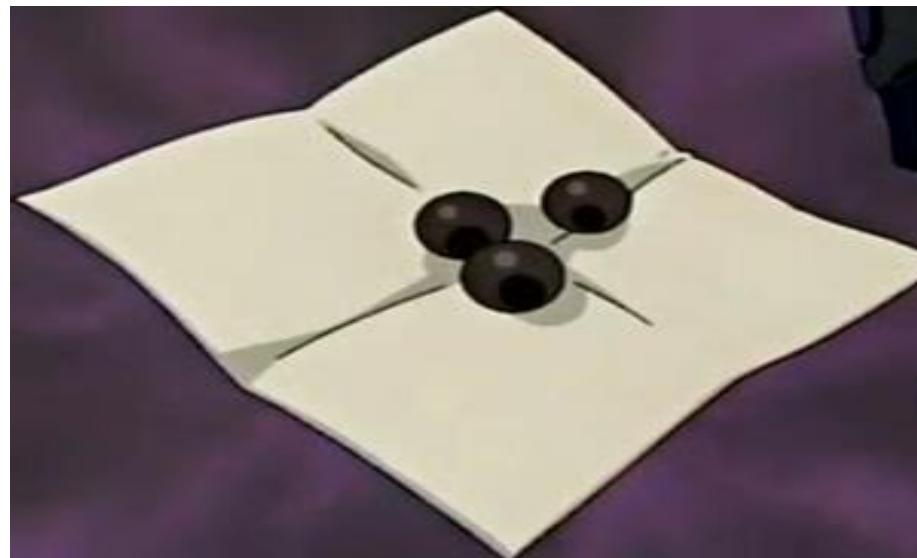
Pontos de Chakra (CK's):

Pontos de Chakra são a energia usada para ativar poderes especiais. Qualquer personagem, shinobi ou não, tem uma quantidade de Pontos de Chakra igual a seus Pontos de Vida (Podendo variar de acordo com seu Kit inicial).

Sempre que um ninja deseja realizar um Jutsu, ela vai consumir CKs. Caso os PVs de alguém sejam reduzidos devido a ferimentos e outros motivos, isso não reduz seus CKs. O inverso também é válido — gastar ou perder CKs não afeta os PVs. Ambos têm a mesma quantidade inicial, mas nenhuma outra ligação.

Perder ou gastar todos os CKs não provoca qualquer tipo de dano ou mal-estar. Você não morre, só fica cansado se ficar com 0 CKs, ou caso tenha que gastar todo o seu CK de uma vez. Caso seu Chakra chegue a 0 (Zero) o personagem fica sem condições de ativar certos poderes até recuperar essa energia. Jutsus de cura e tratamento médico e outras formas de recuperar PVs não servem para restaurar Pontos de Chakra, apenas pílulas de soldados e outras habilidades é que realizam esse feito.

Outra forma de se recuperar Cks é com descanso, poções e itens especiais. Esses itens são mais raros e caros que aqueles destinados a curar PVs.





Recuperando PVs e CKs:

Pontos de Vida e Chakras perdidos são recuperados com descanso. Qualquer personagem pode recuperar todos os seus PVs e CKs com uma noite (no mínimo 8 horas) de descanso; ou, com uma hora, recuperar 1 PV e 1 CK para cada ponto de sua Resistência. Por exemplo, ao dormir duas horas, um aventureiro com R3 recupera 6 PVs e 6 CKs.

Um personagem que esteja com 0 PVs está muito ferido e não pode se recuperar assim tão rápido. Ele precisa de mais tempo e também cuidados médicos, dependendo da gravidade de seus ferimentos. Veja em “Testes de Morte”. Os lugares ideais para descansar são hotéis, estalagens ou outros tipos de abrigo (um templo, uma pensão familiar, uma base de operações, sua própria casa ou esconderijo...).

Quando é necessário pagar, o custo desse serviço vai depender da qualidade do estabelecimento e da quantidade de membros no grupo. Pode variar de cinco Moedas (um estábulo ou pensão familiar muito humilde) até 150 Moedas (uma torre ou hotel luxuoso) por pessoa. A média geral é 30 Moedas. Personagens podem tentar testes de Manipulação ou outros meios para conseguir preços menores.

É possível descansar em lugares perigosos e pouco confortáveis durante uma aventura, como em uma masmorra, floresta ou estrada. No entanto, nessas condições, você **não** consegue descansar muito bem (devido ao risco de ser atacado, o mau-tempo, os barulhos da floresta, aquela maldita pedrinha em suas costas...). Com uma noite de sono você só consegue recuperar o equivalente à metade de seus PV's perdidos.

Por exemplo, ao dormir em lugar inadequado, um aventureiro com R2 recupera 5 PVs e 5 CKs após 8 horas. Um personagem muito ferido, com 0 PVs, não pode recuperar Pontos de Chakra enquanto não tiver pelo menos 1 PV, não importa quanto tempo fique assim.

Parte 03

Vantagens e Desvantagens:

Vantagens são poderes extras que um personagem pode ter. Elas não são obrigatórias: um personagem de 3D&T pode ser construído sem qualquer vantagem, e mesmo assim funcionar perfeitamente no jogo. Contudo, um jogador raramente resiste à oportunidade de dar a seu herói pelo menos duas ou três delas...

Assim como as características, uma vantagem custa pontos: quanto melhor, mais cara será. Algumas como Aliado e Ataque Especial, podem ter custos variáveis — quanto mais pontos você gasta, melhor ela funciona. A maior parte das vantagens exige Pontos de Chakra para sua ativação. Todos os personagens têm pelo menos 1 Ponto de Chakra.

Mesmo assim, antes de comprar uma vantagem, verifique se você tem CKs suficientes para usá-la com eficácia. Enquanto as vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as desvantagens atrapalham sua vida. “E por que eu ia querer algo assim?” você pergunta. Primeiro, porque não existem heróis perfeitos ou sem problemas — ter defeitos faz seu personagem ficar mais parecido com um herói do cinema, TV, games ou HQ.

Segundo, porque pegar desvantagens faz você *ganhar* mais pontos para gastar em características, vantagens, perícias ou o que você quiser. Esse equilíbrio é a melhor maneira de conseguir um herói poderoso e interessante.

Acesso:

A seguir temos uma longa lista de vantagens e desvantagens. A princípio, um jogador pode comprar qualquer vantagem se puder pagar por ela. Na maioria dos casos, todas servem para personagens jogadores, vale lembrar apenas que muitas possuem restrições.

A quantidade de desvantagens depende do mestre e da pontuação, mas nenhum personagem recém-criado pode acumular mais de 2 (Duas) desvantagens de qualquer valor. Em alguns casos, o mestre pode determinar que esta ou aquela vantagem (ou desvantagem) não pode pertencer a personagens jogadores tipo Dérík, Wagner ou Brunox (^^).



→ Vantagens:

> Adaptador (1 ponto):

Você tem facilidade para lidar com armas, aprender novas técnicas e improvisar novos golpes. Esta vantagem permite mudar o tipo de dano de sua Força ou Poder de Fogo sem sofrer nenhuma penalidade, como se fosse seu próprio dano inicial. Para mais detalhes veja o capítulo "Combate".

> Aliado (1 ponto cada):

Você tem um companheiro com quem pode contar. Pode ser uma pessoa ou animal à sua escolha. O Aliado é um NPC que você controla, mas o mestre pode às vezes interferir nesse controle — por exemplo, quando acreditar que o Aliado faria ou não faria algo. Seu Aliado ajuda você, mas muitas vezes ele também pode precisar de sua ajuda.

Você pode construir o Aliado se quiser, mas o mestre dará a aprovação final. A pontuação do Aliado é um "nível" abaixo da sua. Por exemplo, se você é um Novato, seu Aliado é uma Pessoa Comum (feito com 4 pontos). Se você é um Lutador, o Aliado é um Novato (5 pontos), e assim por diante.

> Aparência Inofensiva (1 ponto):

Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito.... Você escolhe o motivo. Por ser o contrário de Monstruoso, a Aparência Inofensiva também significa a "qualidade" do aspecto do Personagem, o que o ajudará em "testes sociais", incluindo sedução.

Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate, pegando o oponente desprevenido (mas não surpreso ou indefeso). Você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate. O truque NÃO funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa! Usar Aparência Inofensiva não gasta Pontos de Chakra. Você não pode ter esta Vantagem e ao mesmo tempo a Desvantagem Monstruoso.

> Arena (1 ponto):

Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo

tipo de lugar ou terreno. Você ganha um bônus de +2 em Habilidade em sua Arena.

Esse bônus vale apenas em *situações de combate*, e não gasta Cks. A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do Mestre. Não vale escolher lugares muito comuns, como "ambientes fechados", "ruas asfaltadas" ou "selvas e florestas". Como sugestão o Mestre pode aceitar lugares muito comuns de uma única cidade; um tipo de estrutura ou estabelecimento em certa região ou país; ou então um tipo raro de terreno ou condição, em qualquer lugar. Também é possível escolher um único lugar do mundo como Arena. Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate.

> Arma Especial (Especial):

Normalmente um personagem não pode aumentar seu dano com armas, mas alguns heróis valorosos carregam armas especiais criadas por forças superiores, sejam mágicas ou tecnológicas. Uma Arma Especial acrescenta +1 à sua Força de Ataque quando você usa Força (para espada, clavas, martelos...) ou Poder de Fogo (arcos, bestas, facas de arremesso, bumerangues...). Você pode sacar sua arma a qualquer momento, antes ou durante um combate.

Sacar a arma exige uma ação livre. Se a qualquer momento você sofrer mais de 1 ponto de dano enquanto segura a arma, faça um teste de Habilidade: se falhar, a arma cai de suas mãos. Recuperar a arma, exige uma ação padrão. Sua Arma Especial pode ser arremessada para causar dano maior (mesmo que seja uma espada, martelo ou outra arma de combate corporal).

Isso resulta em PdF+2 para fazer esse ataque. Naturalmente, depois ela deve ser recuperada. A Arma Especial permanece guardada ou escondida, sem interferir com seus movimentos, até o momento do uso. Ela está ligada a você, e nenhum inimigo comum pode roubá-la (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso). A arma não pode ser usada por outro personagem, a menos que ele também possua a Vantagem Arma Especial; neste caso, ele poderia apanhar e usar uma arma que esteja caída no chão durante uma luta. O dano de uma Arma Especial é considerado mágico. Uma Arma Especial "padrão" custa apenas 1 ponto. Mas, se quiser você pode pagar mais pontos para ter uma arma mais poderosa, com habilidades extras, ou criadas por você mesmo (com aprovação do narrador):

Retornável (1 ponto): Caso seja derrubada ou arremessada, esta arma retorna às mãos do usuário no mesmo turno.

Veloz (1 ponto): Esta arma oferece um bônus de +2 em Habilidade quando você joga sua iniciativa.

Vorpal (2 pontos): Caso você consiga um acerto crítico (veja no capítulo Regras e Combate), e caso a vítima receba qualquer dano (ou seja, sua FD foi vencida pela FA do atacante), a vítima é obrigada a fazer imediatamente um teste de Armadura: se falhar será decapitada. Se tiver sucesso, sofre dano normal. Note que Construtos, Mortos-vivos (menos Vampiros) e alguns outros monstros (como hidras) não podem morrer devido à perda da cabeça. Apenas sofrem dano normal.

Maldita (-1 ponto): Esta é uma DESVANTAGEM para Arma Especial: uma arma maldita sempre salta para suas mãos no momento de uma luta, e você nunca pode escolher lutar sem ela. Caso seja derrubada ou roubada, você não será capaz de lutar até recuperar a arma. Você pode se livrar de uma arma assim com jutsus, mas a arma continuará sendo maldita e ficará presa à próxima pessoa que tentar usá-la.

ITENS MÍSTICOS ÚNICOS:

As setes lâminas dos Sete Espadachins Ninja da Névoa (霧の忍刀七人衆 / Kiri no Shinobigatana Shichinin Shū). Os Sete Espadachins é uma organização constituída pelos maiores Shinobi que empunham lâminas de Kirigakure. Só pode haver sete membros em cada geração — daí o nome. As espadas dos Sete Espadachins são passadas de geração em geração.

Um personagem só pode possuir uma lâmina, não importando quantos pontos de personagem possua para gastar. Segue abaixo pontuação e breve descritivo das 7 lâminas.

- **Kubikiribōchō** (2 Pontos): (首斬り包丁 / Viz "Lâmina Carrasco" / literalmente significa "Faca Entalhadora de Decapitação"). É uma espada gigante com a aparência de uma faca de açougueiro, o portador pode usar o semicírculo sobre a lâmina para um oponente — daí o nome. A espada possui a habilidade de se regenerar usando o ferro absorvido pelo sangue daqueles que ela corta. Ela também é chamada de "Espada Separadora" (断刀 / Dantō).

Em jogo concede um redutor de -2 (dois) em habilidade em quanto o usuário lhe empunhar. Em contrapartida concede +3 em força e toda vez que acumular 50 PV's extraídos por ela pode realizar um ataque especial com FA dobrada.

OBS.: caso venha a quebrar sua regeneração custa 20 / 40 / 60 PV's absorvidos dependendo da gravidade do problema (leve/médio/grave).

OBS.1: para utilizar a habilidade de regeneração é necessário o gasto de 2 (dois) turnos em batalha.

- **Kabutowari** (7 Pontos): (兜割 / literalmente significa "Separador de Elmo"). É uma espada que consiste em um machado de lado único e um martelo unidos por um pedaço de corrente. Foi dito que a espada é capaz de esmagar todas as defesas. Ele também é chamado de "Espada Brusca" (鈍刀, Dontō).

Em jogo concede ao usuário que ataque utilizando o lado do martelo a habilidade de que a FD do alvo seja SEMPRE pela metade, não importando a técnica nem a quantidade de CK utilizada para defesa. Para utilizar essa habilidade é necessário o gasto de 15 (quinze) de CK. Já ao utilizar o lado do machado, o usuário ganha a habilidade de causar uma onda de choque de FA (+8d6+ Fx2 + H + 50) gastando 25 (vinte e cinco) de CK.

OBS.: as armas são ligadas por uma corrente, mas isso não impede de o usuário as usá-las individualmente. Para realizar a conexão novamente é necessário gastar 2 CK, e essa conexão só pode ser desfeita pelo usuário ou por cancelamento de jutsu.

OBS.2: para utilizar ambas as habilidades se faz necessário o gasto de CK e uma ação de movimento.

- **Samehada** (8 Pontos): (鮫肌 / literalmente significa "Pele de Tubarão"). A mais terrível das sete espadas, que tem a aparência de uma faca gigante coberta de escamas de tubarão. É uma arma viva, consciente e tem a capacidade de "comer" chakra. Ela também é chamada de "Grande Espada" (大刀 / Daitō).

Embora na maior parte é envolta por ataduras (para proteção do usuário), a construção de Samehada é atípica na medida em que a lâmina real é constituída a partir de uma série de escamas virada para baixo ao longo da totalidade do seu comprimento, até ao seu máximo, na base do qual está um pequeno crânio. Samehada cresce na proporção da quantidade de chakra que absorve fazendo com que suas escamas se tornem tão longas que elas finalmente lembram barbatanas de tubarão e sua boca, situada na ponta da lâmina se tornam ainda mais visíveis.

Samehada é única por ser uma arma sensível, que nutrição do chakra dos outros e como tal a lâmina fica mais feliz quando alimentada com chakra seja do usuário seja de alvos indefesos atacados por ela em combate. No entanto, ela mostrou desagrado para com a natureza de chakra fogo (Katon) pois é muito quente.

Sendo capaz de ter pensamento consciente, Samehada escolhe seu próprio usuário, um processo exclusivo que muitas vezes atrapalha os planos de personagens que queiram dominá-la. Se alguém tentar controlá-la sem sua aprovação, picos se projetam a partir da alça, a fim de forçá-lo a liberar seu alcance, causando 2d6 + 5 (cinco) de dano sem direito a esquiva. Samehada faz esforços para se devolver ao seu proprietário escolhido. Embora normalmente permanece rígida, o cabo de Samehada é capaz de esticar e dobrar, em larga medida, permitindo a arma a ser usada como um manguel (confere ao usuário um alcance de + 3 (três) turnos em combate ainda utilizando a característica Força).

Samehada compartilha uma relação simbiótica com o seu portador, semelhante à dos Kikaichū (Aburame). Embora consuma o chakra do seu proprietário (CK igual a Resistência do usuário), sua maior absorção vem de lutas, no qual ele absorve o chakra do inimigo (CK absorvido igual ao dano causado, ou 6d6+40 só pelo contato). A espada também possui a habilidade que permite "atrapalhar" literalmente as técnicas (que utilizam CK) de um oponente por absorver todo o chakra necessário, antes das preparações poderem ser concluídas, para essa ação o personagem precisa de um turno completo de preparação / abdicação e um teste da característica de Habilidade contra a Habilidade do alvo.

No entanto Samehada é incapaz de absorver chakra automaticamente do ambiente (CK da natureza). Devido ao seu voraz apetite, Samehada é desenhado para aqueles com grandes suprimentos de chakra, permitindo que ele seja utilizado como um sensor de CK. A espada também possui a capacidade de transferir o chakra que absorveu para o portador por parcialmente fundir-se com eles, para que possa ser usado sem limites como o próprio CK do usuário.

Para aqueles que querem ir além, Samehada pode se fundir ao usuário que gastar +2 (dois) pontos com "Parceiro Avançado", concedendo as mesmas habilidades da espada diretamente ao usuário que ganha um aspecto de peixe / tubarão.

OBS.: Samehada não realiza ações muito complexas, no máximo um ataque simples para se sair das mãos indesejada e assim correr para a mão do usuário original. A mesma pode auxiliar na identificação de CK ao redor do usuário (5 turnos) e rastreá-los. Para teste de localização de alvos considere que a espada possui Inteligência 4 e realiza teste normais ou no máximo -1 (um).

OBS.1: cada ataque empunhando a Samehada consumirá do usuário CK igual a sua característica de Resistência sem chance de redução.

OBS.2: basta levar 1 (um) de dano do punhal da espada para que o personagem que tente dominá-la contra sua vontade a deixe cair. A permanência em mãos ocasionará mais danos até que o usuário original seja derrotado e a mesma decida ser dominada novamente.

OBS.3: Caso o usuário consiga atacar seu alvo e com isso causar dano, todo o dano causado também será perdido em CK pelo alvo. Se o usuário de Samehada não quiser causar dano, somente retirar CK deverá realizar um ataque padrão, e caso obtenha sucesso realizará a sucção de 6d6+40.

OBS.4: a habilidade de "atrapalhar" a liberação de jutsus que utilizem CK, acontece com uma sucção de 6d6+40 de CK do alvo caso o usuário original consiga passar no teste de Habilidade solicitado.

OBS.5: De forma simplificada Samehada possui um "bolsão" de CK com limite de 700 CK (setecentos) total, e um limite mínimo de 70 CK (setenta). Caso chegue ao seu limite mínimo, irá automaticamente sugar do usuário original a quantidade necessária para manter seu nível padrão (>70 CK), ou irá se desvincular do usuário original e procurará uma fonte de CK mais próxima para se alimentar.

Deixar Samehada mais de 8 horas sem seu nível de CK padrão abre a possibilidade da mesma se desvincular do seu portador original. Para que isso não aconteça é sempre importante manter uma boa reserva de CK.

OBS.6: em casos extremos quando encontrar uma reserva de CK superior em 3x o CK total de seu usuário original, a Samehada rolará 1d6 (um), caso seja número ímpar irá se desvincular automaticamente do seu portador e tentará sugar o CK alvo. Caso a rolagem do dado seja número par, nada acontece.

OBS.7: a fusão de Samehada com o seu usuário original necessita do gasto de 40 CK (quarenta) da espada e do personagem, além de 2 (dois) turnos para se completar. Todas as habilidades da Samehada são compartilhadas com o usuário.

- **Nuibari** (3 Pontos): (縫い針 / literalmente significa "Agulha de Costura"). É uma espada com a forma de uma agulha com um longo fio fino que se assemelha à linha de costura ligada a ela, a qual pode ser usada para perfurar inimigos e os "suturar" juntos em feixes humanos. Ela também é chamada de "Espada Longa" (長刀 / Chōtō).

Em jogo a espada concede ao usuário a habilidade de Perfuração, sempre que desejar pode realizar um ataque Perfurante gastando 25 CK (vinte e cinco) e acrescentar +5d6 (cinco) + 30 a FA de um ataque com a espada. Perfurando o alvo (necessário 5 (cinco) de dano no mínimo) o usuário pode ligá-lo a algum item ou pessoa que já esteja perfurada pela Nuibari.

Essa conexão é realizada com o gasto de 5 CK (cinco), e dura turno iguais a característica do usuário da espada. Para se libertar o alvo precisa passar em um teste da característica FORÇA contra a característica FORÇA do usuário, ou cancelando o CK utilizado para a "costura". Alvos "costurados" a uma pessoa ou item fica com sua característica Habilidade pela metade, e não consegue realizar ação de movimento, e dependendo de quantas perfurações tiver (mínimo 2 (duas)) não poderá realizar ação padrão.

OBS.: serão necessários (SEMPRE) 2 (duas) perfurações para imobilizar o alvo e não permitir realizar ações padrões. Caso o alvo tenha recebido mais de 1 (uma) perfurada, terá que fazer testes até se liberar de todas as "amarras".

- **Shibuki** (6 Pontos): (飛沫 / literalmente significa "Respingo"). A espada que tem um pergaminho cheio de selos explosivos incorporados a ela, alinhados atrás da lâmina, que combina esgrima e explosões. Ela também é chamada de "Espada Explosiva" (爆刀 / Bakutō).

A lâmina utiliza vários papéis explosivos, contidos dentro de um deslocamento substancial de modo que incorpora explosões junto as habilidades com espadas do usuário. A Shibuki por si só possui dois lados distintos, com uma aresta de corte estreito localizado abaixo de uma ampla plataforma. O rolo acima se desenrola ao longo deste último lado, deslizando para baixo em cima de uma superfície para formar um segmento individual composto de inúmeras marcas de explosivo que se separam do restante após a detonação. A espada é capaz de recarregar um outro segmento de etiquetas para a plataforma automaticamente após cada explosão.

Em jogo o usuário pode sempre que desejar agregar um bônus explosivo ao seu ataque com a Shibuki. Para usar tal habilidade é necessário o gasto de 40 CK (quarenta) e com isso após (ou durante) seu ataque com a espada acrescentar +8d6 (oito) + 40 (quarenta) na FA. A impacto da explosão sempre será da ponta da espada para frente em um grande círculo, não atingindo o usuário com a explosão.

OBS.: o poder devastador da espada se encontra na possibilidade do

usuário poder ou não usar a habilidade explosiva da espada. Podendo simplesmente enganar o alvo que irá receber um ataque cortante, quando ao termino do ataque (ou em conjunto) receberá um dano explosivo muito grande.

OBS.1: o jogador precisa gastar o CK antes de desferir o ataque, com isso garantirá que a explosão acontecerá ou não após o golpe da espada.

OBS.2: O alvo realizará a FD que desejar contra um ataque (espada / cortante) e poderá usar outra manobra para defender a explosão (levando em consideração seu limite de manobras defensivas por turno). Mas caso venha a levar qualquer montante de dano do primeiro ataque (espada) o alvo SÓ poderá se defender do ataque explosivo com uma FD de apenas Xd6 + Armadura, e consequentemente não poderá esquivar-se.

OBS.3: se o usuário usar ambos os ataques no mesmo turno / ação, o alvo poderá usar esquiva e não levará nenhum dano caso consiga sucesso em sua rolagem de dado.

- **Kiba** (5 Pontos): (牙 / literalmente significa "Presas"). São espadas gêmeas que são imbuídas de um raio que aumenta seu poder de corte. Elas são ditas as espadas mais afiadas já forjadas. Elas também são chamadas de "Espadas de Trovão" (雷刀, Raitō).

Sua característica mais notável é uma saliência para cima, curvado perto da extremidade de um lado da lâmina e um outro perto da base do outro lado da lâmina. Em cada uma delas foram imbuídos relâmpagos, mostrando poder de corte maior de forma semelhante às vibrações de alta frequência de relâmpagos baseado em fluxo de chakra.

Permitem ao usuário formar raios livremente. Elas também aumentam a potência do ataque do utilizador, permite realizar técnicas de alto nível de elemento raio (Raiton) com um custo reduzido de chakra. Essas lâminas podem canalizar as próprias técnicas de raios dos respectivos usuários e conduzir raios naturais. Elas podem também ser ligados aos punhos para formar uma grande espada de lâmina dupla. Eles são capazes de realizar uma técnica de longa distância ofensivas e outra defensiva

Mesmo sem um raio, eles são muito perigosos no campo de batalha, capaz de ser usado em combinação com ágeis movimentos giratórios, varrendo os oponentes enquanto o utilizador também gira.

OBS.: Em jogo a espada possui a mesma habilidade concedida pelo controle de CK Raiton, gastando 15 CK (quinze).

OBS.1: Com o gasto de 30 CK (trinta) em um local ensolarado / céu limpo o usuário pode disparar de suas lâminas raios que causam $4d6 + H + PdF + 30$ de FA com efeito paralisante (teste de Resistência -1) para o alvo que levar dano. Em locais chuvosos / muito nublado o custo é de 15 (quinze) de CK.

OBS.2: Com o gasto de 25 CK (vinte e cinco) em um local ensolarado / céu limpo o usuário pode disparar uma proteção de raios que lhe concede +40 (quarenta) de FD (cumulativo), que só se dissipará após ser destruída.

OBS.3: Caso o usuário queira absorver raios (naturais) ou técnicas de Raiton, poderá realizar um teste da característica Habilidade (-2) para raios naturais para absorver 90% do dano. Como também pode realizar um teste da característica Habilidade contra a característica Habilidade do alvo para absorver 90% do dano. Em ambos os casos receberá 10% de dano direto no PV (com redução somente da Armadura).

- **Hiramekarei** (4 Pontos): (ヒラメカレイ). É uma espada enfaixada de cabo duplo que é capaz de armazenar e emitir o chakra do usuário, que pode então assumir diversas formas. Ela também é chamada de "Espada Gêmea" (双刀, Sōtō).

Os dois buracos na ponta da lâmina são capazes de emitir chakra, que pode aparentemente ser usado para formar várias armas incluindo um martelo ou uma longa espada. O tamanho da arma resultante parece depender da quantidade de chakra armazenado, o que significa que quanto mais chakra maior irá ficar a arma. No entanto, independentemente das dimensões da arma a emissão de chakra ocorrerá em uma velocidade espantosa.

OBS.: Na regra do jogo a Hiramekarei pode armazenar até 400 CK (quatrocentos), sendo esse seu limite. Diferente de Samehada, ela não possui limite mínimo.

OBS.1: A espada cresce de acordo com a quantidade de CK armazenada nela. E com isso quanto mais CK mais forte é o seu ataque. Segue a regra de $1d6$ (um) para cada 40 CK (quarenta), totalizando $10d6 + F + H + 40$ quando está completamente cheia de CK.

OBS.2: para usá-la não é preciso o gasto de CK.

OBS.3: Somente para mudar a sua forma (Curta (1 turno) / Longa (3 turnos)) é que se faz necessário o gasto de CK, que é de 12 CK (doze) por mudança.

OBS.4: para cada 200 CK (cem) é necessário que o usuário possua 2 (dois) pontos na característica de FORÇA, bem como o usuário irá receber um redutor de -1 (um) em na característica de Habilidade.



> Ataque Especial (De 1 a 32 Pontos de Xp):

É um Jutsu extra que será concedido ao personagem assim que adquirir a vantagem. O que diferencia é o seu Rank, sendo:

- Rank E: 1 (Um) Ponto de Xp.

Pré-requisito: Possui o caminho ninja da técnica nível 1.

- Rank D: 2 (Dois) Pontos de Xp.

Pré-requisito: Possui o caminho ninja da técnica nível 2.

- Rank C: 4 (Quatro) Pontos de Xp.

Pré-requisito: Possui o caminho ninja da técnica nível 3.

- Rank B: 8 (Oito) Pontos de Xp.

Pré-requisito: Possui o caminho ninja da técnica nível 4.

- Rank A: 16 (Dezesseis) Pontos de XP.

Pré-requisito: Possui o caminho ninja da técnica nível 5.

- Rank S: 32 (Trinta e dois) Pontos de XP.

Pré-requisito: Possui o caminho ninja da técnica nível 6.

Regras Adicionais para Ataque Especial:

OBS.: O personagem de qualquer forma precisará de um instrutor para poder aprender o Jutsu. Obviamente que levará um tempo para aprender, a ser definido e informado pelo mestre, e que o jogador não precisará de teste para aprender nenhuma das fases do Jutsu.

OBS.1: Para algumas técnicas serão necessários preencher pré-requisitos para que a mesma funcione. A exemplo temos o jutsu “Grande Onda Transformadora”, que para ser liberada precisa de muita água. Caso o personagem que tente utilizá-la não preencha o pré-requisito não conseguirá liberar o jutsu. A regra de pré-requisito é garantir uma diferenciação a técnicas de forma simples.

Em regra de jogo, o personagem jogador pode informar ao narrador que a técnica em questão possui um pré-requisito imbuído e que por isso terá um adicional escolhido por ele (+xd6 / +FA / Status) levando sempre em consideração o Rank de “E” a “S” e o quantitativo de dano causado e CK utilizados.

OBS.1.1: O jogador precisa da aprovação do narrador para ter um pré-requisito embutido na técnica. Essa adição resulta no cálculo máximo de CK para liberar a técnica e consequentemente aumento do dano ou efeito do jutsu. De forma simplificada, um jutsu melhorado com +d6 nos danos, seguirá essa ordem (E=+3 / D=+6 / C= +2d6 / B=+3d6 / A=+4d6 / S=+5d6). Se o jogador optar por +FA, seguirá a seguinte lógica (E=+3 / D=+6 / C= +10 / B= +15 / A= +20 / S=+25).

Caso opte por inserir *status* (efeitos) na técnica que somente necessite que o alvo realize um teste para não ficar / cair no *status* do jutsu segue a lógica padrão dos Rank's (E (+1) / D (+0) / C (-1) / B (-2) / A (-3) / S (-4)). Para técnicas que causem dano e *status* a lógica é a seguinte (E (+2) / D (+1) / C (+0) / B (-1) / A (-2) / S (-3)). Para técnicas que **SOMENTE** aumentem / auxiliem em teste o próprio usuário da técnica (**personagem**) a lógica é a seguinte (E (+0) / D (+0) / C (+1) / B (+2) / A (+3) / S (+4)). Para técnicas que causem aumento ou amplifiquem o dano e possua *status* a lógica é a seguinte (E (+0) / D (+0) / C (+0) / B (+1) / A (+2) / S (+3)).

OBS.1.2: O jogador **NÃO** pode acumular o **Pré-Requisito** (*status*) com o **Requisito** (*status*) na mesma técnica, isso é impossível. Já os +d6 e +FA podem ser somados normalmente as técnicas, somando SEMPRE o CK adicional das duas manobras.

OBS.1.3: O Pré-Requisito que o jogador pode inserir nos jutsus precisam **realmente ser um limitante** em sua liberação ou não. O que isso quer dizer? O jogador não pode achar que um pré-requisito seja algo simples (Preciso somente respirar para soltar a técnica), isso não será permitido.

O fator impeditivo tem que ser presente na maior parte do tempo para que haja a possibilidade de falha na liberação da técnica. Exemplos como grande quantidade de água (para jutsus de Suiton), necessidade de certo tipo de mineral (para jutsus de Dotōn), só funcionar se outra técnica estiver ativa, ou até mesmo só ser possível soltar determinada técnica após a liberação de outra.

Sempre questione o narrador para adaptar a regra (pré-requisito) ao seu estilo de jogo e algo coerente ao mundo de NARUTO RPG.

OBS.2: Em quanto algumas técnicas precisam que alguns pré-requisitos sejam atendidos, o jogador pode inserir outros **requisitos** para tornar a técnica mais forte ou mais difícil de ser copiada. Em geral somente técnicas de rank B para cima ($B > A > S$) podem ter requisitos inseridos pelo jogador. Cada requisito diminui em - 2 XP o seu custo.

Para inserir um requisito em uma técnica de rank B o personagem jogador precisa ter a característica de **INTELIGÊNCIA** 4 (quatro) ou mais. Para inserir requisitos em técnicas de rank A precisará ter 5 (cinco) ou mais em **INTELIGÊNCIA** e para técnicas de rank S 6 (seis) ou mais em **INTELIGÊNCIA**.

Técnicas de rank B só podem possuir 1 (um) requisito em sua constituição. Técnicas de rank A podem possuir 2 (dois) requisitos e técnicas de rank S podem possuir até 3 (três) requisitos em sua constituição. Sennins e Kages possuem uma Vantagem (Quebra de Limiar) que os permitem inserir um quarto requisito em sua(s) técnica(s) mais forte.

A inserção de um requisito em uma técnica, libera a grandeza do jutsu, isso torna a técnica mais agressiva ou letal em batalha. Diante disso, o jogador deve possuir **HABILIDADES (VANTAGENS / DESVANTAGENS / PERÍCIAS)** que possam **AGREGAR** na composição da técnica. Simplificando, para inserir o primeiro requisito em uma técnica seria preciso possuir uma **HABILIDADE** de 1 (um) ponto (Aliado / Controle de CK (1) / Genialidade (1) / Inimigo (1)) e com isso adicionar +4d6 a FA da técnica.



Para inserir o segundo requisito em uma técnica é necessário possuir uma HABILIDADE de 2 (dois) pontos (Genialidade / Jutsu Monofásico / Devoção) e com isso aumentar a FA da técnica em +20 (A) / +40 (S).

Para inserir o terceiro requisito em uma técnica é necessário possuir uma HABILIDADE de 3 (três) pontos ou mais (Maquina (3 >) / Mestre / Corte Permanente de Habilidade) e com isso inserir um status a técnica. Para o terceiro requisito o jogador pode optar por utilizar a perda de PV (Pontos de Vida) ao invés de alguma vantagem ou desvantagem. Caso opte por perda de PV o dano em seu personagem tem que ser 15 PV por ponto em equivalência do status pretendido na técnica.

EX.: Para inserir Paralisia em uma técnica rank S, o custo em PV seria 15 PV's. Já para inserir cegueira temporária na mesma técnica custaria 30 PV's.

A adição colocada na técnica que somente necessite que o alvo realize um teste para não ficar / cair no status do jutsu segue a lógica padrão dos Rank's (B (-2) / A (-3) / S (-4)). Para técnicas que causem dano e status a lógica é a seguinte (B (-1) / A (-2) / S (-3)). Para técnicas que **SOMENTE** aumente / auxilie em testes o próprio usuário da técnica (**personagem**) a lógica é a seguinte (B (+2) / A (+3) / S (+4)). Para técnicas que causem / aumentem / amplifiquem o dano e possua status a lógica é a seguinte (B (+1) / A (+2) / S (+3)).

Na mesma proporção que um REQUISITO aumenta drasticamente a FA da técnica, o consumo de CK's necessário para utilizá-la também aumenta. Com isso o jogador deve ter ciência de quais técnicas possuirão e quais não possuirão requisitos embarcados. Em regra de jogo o aumento de CK's segue a lógica abaixo:

- 1º Requisito = + 12 CK's;
- 2º Requisito = +22 CK's;
- 3º Requisito = +38 CK's

É sempre importante ter noção que essa regra aumenta a parada de dados da mesa, e que precisa ser bem definida junto ao narrador para que não crie expectativas divergentes. Anotar e coletar a aprovação do narrador é fundamental!

Lembrar sempre que o requisito adicional segue a ordem de: 1º os dados, depois fica a critério do jogador se o 2º (segundo) requisito será a FA ou *Status*, consequentemente a opção não escolhida será o 3º requisito (FA / *Status*). O requisito deve ter sentido e coerência com o que se espera da técnica, deve ser algo que torne difícil ou quase anormal a utilização desmedida da técnica, tornando assim a habilidade/jutsu incrivelmente forte ou ameaçadora em jogo.



OBS.3: Para Jutsus que contenham qualquer nível de Kinjutsu (técnica proibida) ao valor final da vantagem **SEMPRE** será somado mais 5 (cinco) / 10 (dez) ou mais 15 (quinze) de XP, não importando quantos pré-requisitos ou requisitos a técnica possua. Para o nível 01 é necessário INTELIGÊNCIA 4 (quatro), para o nível 02 INTELIGÊNCIA 5 (cinco) e para o nível 03 INTELIGÊNCIA 6 (seis).

A variação de XP se dá pelo adicional incluído ao dano. Sendo 5 (cinco) de XP para mais +6d6, com 10 (Dez) de XP +40 FA e com 15 (quinze) de XP o jogador escolhe adicionar +5d6 mais 25 de FA, ou adicionar um efeito / incremento a técnica. A definição de Kinjutsu da técnica eleva o consumo de CK da mesma, seguindo a regra abaixo:

- Nível 01 (5 XP) = + 16 CK's
- Nível 02 (10 XP) = + 32 CK's
- Nível 03 (15 XP) = + 48 CK's

Ex.: Cheypison caso compre um Jutsu Rank B, de 8 XP, com Kinjutsu nível dois o valor será de 18 [8+10=18]. E seu custo aumentará em + 48 de CK's, finalizando em [15 + 48 = 63 CK].

OBS.3.1: O personagem jogador que comprar Kinjutsu de nível 03, terá automaticamente o nível 01 e o nível 02. O personagem que comprar o nível 02 de Kinjutsu, terá automaticamente o nível 01. Isso inclui também o aumento de CK que a técnica receberá.

OBS.4: Para técnicas combinadas, ambos os personagens devem comprar a técnica desejada com os mesmos requisitos e pré-requisitos.

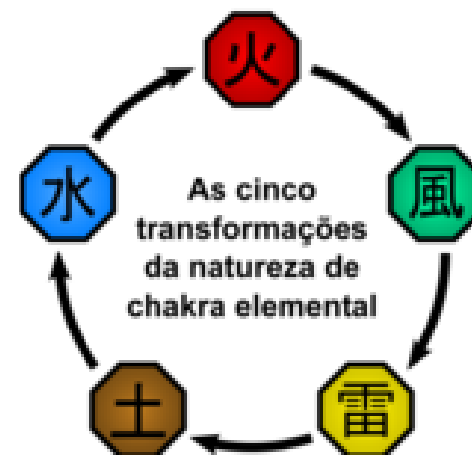
OBS.5: Para criar técnicas do próprio Clã/Linhagem Avançada, deve-se somar a quantidade da Técnica, o nível em KK de XP. Isso se dá, pois, todas as técnicas de Clã somam a KK em sua FA.

Ex: Komamura é Uchiha, e quer compra/criar uma técnica (habilidade de Clã) de Rank S de Katon, para isso ele precisa pagar 32 (Pontuação Normal) + 6 (Nível em KK) = 38 (Trinta e oito) pontos de XP.

Ex.2: Caso a técnica possua Kinjutsu, deve-se somar o XP requerido por essa característica ao seu total. (EX. da observação 3).

OBS.6: As técnicas elementais, possuem um fluxo de vantagens. O fogo (Katon) possui vantagem sobre o elemento vento (Fūton), bem como o vento possui vantagem sobre o raio (Raiton).

Já o raio possui vantagem sobre a terra (Doton), seguindo a lógica a terra terá vantagem sobre a água (Suiton), que ganhará vantagem do fogo! Veja de forma ilustrativa na imagem a baixo:



Essa vantagem traduzida para o jogo garante a quem está em vantagem no fluxo o bônus de:

- Técnicas de Rank E: +3 a FA / FD;
- Técnicas de Rank D: +6 a FA / FD;
- Técnicas de Rank C: +1d6 a FA / FD;
- Técnicas de Rank B: +2d6 a FA / FD;
- Técnicas de Rank A: +3d6 a FA / FD;
- Técnicas de Rank S: +4d6 a FA / FD;

OBS.7: para cada requisito existente na técnica elemental, é adicionado +1d6 a FA / FD, além dos dados já concedidos pelo fluxo normal.

OBS.8: em combate a utilização de técnicas elementais em alguns casos está diretamente relacionada à existência do elemento no ambiente. Assim sendo, caso a técnica necessite do elemento para poder ser acionada, isso é um pré-requisito, e não um requisito adicional a ela.

OBS.9: Não há necessidade de gasto ADICIONAL de CK para o ganho do bônus citado acima no fluxo de elementos. Apenas a utilização da técnica (com seu CK requerido) concede o bônus quando um ataque encontra uma defesa do elemento “fraco”, como também a defesa encontra um ataque contra um elemento “fraco”.

ATENÇÃO: Cabe ao jogador entender a regra e cobrar do narrador a aplicação do fluxo de vantagens de técnicas elementais, aplicações dos bônus de Kinjutsu, e principalmente das regras adicionais dos requisitos que cada jogador pode inserir em suas técnicas. Isso não quer dizer que o narrador será (ou deva ser) omissivo em relação a elas, apenas que o dever de solicitar a contagem e inserção dos bônus cabe primeiro ao JOGADOR, que é o maior interessado.



> Boa Fama (1 ponto):

Você é respeitado entre os outros heróis e aventureiros do mundo. Você pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, respeitado ou temido por alguma razão. Ser famoso pode trazer vantagens em algumas ocasiões, mas também desvantagens. Para você, será mais difícil passar despercebido ou agir disfarçado.

Se você tem a Desvantagem Ponto Fraco (veja mais adiante), ele será conhecido por todos. Outra coisa: você é famoso entre aventureiros, heróis ou vilões, mas não necessariamente entre pessoas comuns.



> Dom da Luta (3 Pontos):

Gennins podem ter até 1 Dom da luta, esse poder da +1 (Um) em Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo (PdF), não podendo ultrapassar o limite de 5 (Cinco) na característica. Chunnins podem ter até 2 (Dois). Jounnins, Sennins e Kages podem comprar essa vantagem até o máximo de 3 vezes.

> Dom Ninja (2 Pontos):

Esta vantagem diz que você tem uma poderosa aptidão natural para utilizar Jutsus e que pode ser um grande Shinobi mais facilmente. Você recebe +1 ponto em cada caminho básicos ninja (Ninjutsu / Taijutsu / Genjutsu), não podendo ultrapassar o limite de 6 em cada caminho.

Obs.: notem que será distribuído +1 ponto em CADA caminho, o jogador **NÃO** pode distribuir os pontos de outra forma.

> Genialidade (1 – 2 Pontos):

Você é um gênio, recebe um bônus (+2 jutsus) na quantidade de Jutsus iniciais, esses jutsus precisam ser de Rank's diferentes e não são contabilizados no total que o personagem possui através de sua característica de INTELIGÊNCIA nem do nível máximo de seu caminho ninja, o narrador precisa aprovar as técnicas.

Recebe um bônus de (HAB +2 / INT +2) ao utilizar qualquer Perícia que possua, ou (+ 0) em qualquer teste de (Habilidade / Inteligência) envolvendo uma Perícia que não possua mais que ao menos tenha visto alguém usar anteriormente, sendo esse teste fácil, normal, médio ou difícil de acordo com o Narrador.

Com os recursos necessários, a critério do Mestre, esta Vantagem também permite feitos que estejam acima do nível técnico de seu mundo (como fabricar um motor a vapor em mundos medievais, ou consertar uma nave interestelar na época atual). A diferença de pontos se dá porque por 1 ponto os personagens de famílias nobres / clãs (que são forçados ou por si só são gênios) podem comprar a vantagem, e por 2 pontos qualquer um pode ser um gênio.

> Ligação Natural (1 ponto):

Você tem uma ligação poderosa e sobrenatural com um animal, criatura ou personagem. Os dois foram destinados um ao outro desde que nasceram. Este ser jamais irá atacá-lo, e será capaz de e será capaz de sacrificar a própria vida para proteger o companheiro que,

por sua vez, vai retribuir essa proteção. Se estiverem dentro do mesmo campo visual, vocês podem perceber os pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, e sem a necessidade de treinamento ou adestramento. Fora do campo de visão, vocês podem apenas sentir emoções gerais. Um sempre saberá em que direção e distância podem encontrar o outro, não importa quão distantes estejam.

A Ligação Natural tem um efeito colateral grave. Se a criatura a quem você está ligado morrer, o choque será traumático. Você sofre redutor de 1 em todas as suas características pelas 3d semanas seguintes. Mesmo que você compre esta Vantagem, ainda deve pagar o custo normal de um aliado pelo animal, criatura ou personagem a quem você está ligado.



> Inimigo (1 ponto cada):

Você é especialmente treinado em combater certo tipo de criatura ou seita, conhecendo bem seus poderes e fraquezas. Escolha entre os seguintes: humanos, animais exóticos, clãs, raças e etc. Você recebe H+2 em combate e testes de perícias envolvendo criaturas deste tipo.

> Jutsu Mudo (1 Ponto):

O personagem não precisa mais falar ao executar os jutsus, nem mesmo mexer a boca, dificultando mais o teste de identificar o Jutsu utilizado em -2 até para quem tentar copiar.

Pré-requisitos: Precisa ter Habilidade 4 (Quatro) e Inteligência 3 (Três) ou mais.

> Jutsu Monofásico (2 Pontos):

O personagem pode realizar Jutsus com apenas uma das mãos, isso dificulta o teste para identificar o Jutsu utilizado, e até para quem pode copiar, o teste recebe um redutor de -1 (Um).

Para poder usar essa técnica, o personagem deve gastar +1 de Ck por nível do Jutsu.

Pré-requisitos: Precisa ter Habilidade 5 (Cinco) ou mais, e Inteligência 4 (Quatro) ou mais.

> Maquina (1 à 10 Pontos):

No mundo de Naruto maquinas não são golens ou naves extraplanar, são marionetes ou artefatos de madeira que podem ajudar e muito em batalha e fora dela também. A quantidade de pontos é que fará diferença e determinará a força e qualidade desse artefato. Lembrando que a cada 1 (Um) Ponto pago pelo artefato, ele possuirá 8 (Oito) de PV's, caso leve 8 (Oito) de dano se destruirá.

A marionete pode vir a ter técnicas, caso o jogador decida gastar pontos para comprar a técnica, para isso o CK que será utilizado para a técnica será a do personagem manipulador do item.

A regra para criação das marionetes segue a seguinte lógica:

PONTOS GASTOS	PONTOS DE VIDA (PV'S)	PONTOS NA FICHA
1	10	5
2	20	10
3	30	15
4	40	20
5	50	30
6	65	40
7	75	50
8	85	60
9	95	75
10	105	85

Suas características (físicas) só podem ser aumentadas com seus próprios pontos (Personagem) de experiência, obviamente o item não possui habilidade e nem inteligência. As marionetes podem possuir algumas vantagens e desvantagens, que seguem na listagem abaixo:

Vantagens para Máquinas:

- Pvs Extra (+1 Ponto);
- Ataque múltiplo (+2 Pontos);
- Ataque Especial (mesma regra de personagem);
- Parceiro (1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 Pontos) > Varia de 1 a 6 pontos, levando em consideração a pontuação do personagem que irá ser seu parceiro;
- Arena (+1 Ponto);

Desvantagens para Máquinas:

- Curto-Circuito / Mau funcionamento (-1 Ponto): todo início de combate o personagem manipulador da marionete faz um teste de habilidade -1 para não iniciar o combate em último na iniciativa.
- Ambiente especial (-3 Pontos): perde -1 em todas as suas características até ficar com 0, a cada 12 horas distantes do seu ambiente natural. Caso chegue a 0 em resistência, fica impossibilitada de ser utilizada em qualquer situação.

> Memória Expandida (2 pontos):

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada. Você também pode usar sua Memória Expandida para gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma Perícia, pode aprendê-la e usa-la como se a tivesse (veja as regras sobre Perícias mais adiante). Você não pode manter mais de uma Perícia ao mesmo tempo para aprender uma nova Perícia, primeiro é preciso apagar a anterior.

Essa vantagem concede +2 (dois) jutsus extras na criação de um personagem jogador. Esses jutsus precisam ser de Ranks diferentes e não são contabilizados no total que o personagem possui através de sua característica de INTELIGÊNCIA nem do nível máximo de seu caminho ninja, o narrador precisa aprovar as técnicas.

> Oráculo (1 ponto):

Você pode ver o futuro. Em certos momentos, escolhidos pelo Mestre, ele pode dizer que você teve uma rápida visão. Você também pode tentar se concentrar com calma para ter essas visões (não necessariamente claras). Oráculos com poderes maiores capazes de ver o futuro à vontade, não podem ser personagens jogadores; apenas NPC's.

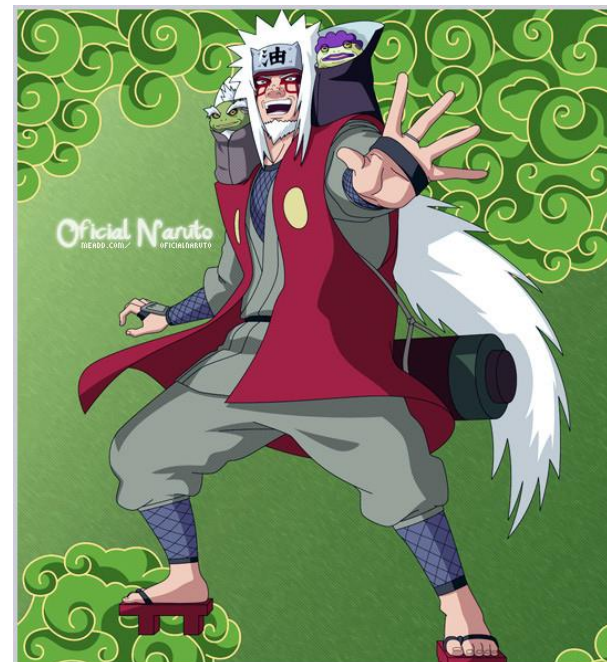
> Mestre (1 a 4 pontos):

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e Jutsus. Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um sacerdote que ensinou você a louvar uma divindade, um ninja que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que ele esteja morto ou distante, o mestre ainda pode ajudá-lo: em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

Essa vantagem concede ao personagem jogador 3 Jutsus extra, independente da quantidade inicial calculada através da inteligência no início do jogo, tendo que seguir a regra apenas do caminho ninja e seu limite máximo. Porém 2 (Dois) desse jutsus devem ser escolhidos pelo jogador e outro pelo narrador. Um mestre não irá ensinar outras técnicas até que você se torne mais experiente.

Mestre de 1 ponto resume-se a um Jounnin Especial, o mestre de 2 pontos é um Jounnin, Anbu ou Nukenin, mestre de 3 pontos um Sennin e por 4 pontos um Kage ou Sennin.

Obs.: lembrando que todos os Genins possuem mestre mesmo sem precisar pagar pela vantagem, porém caso não pague seu tutor será um Chunin.



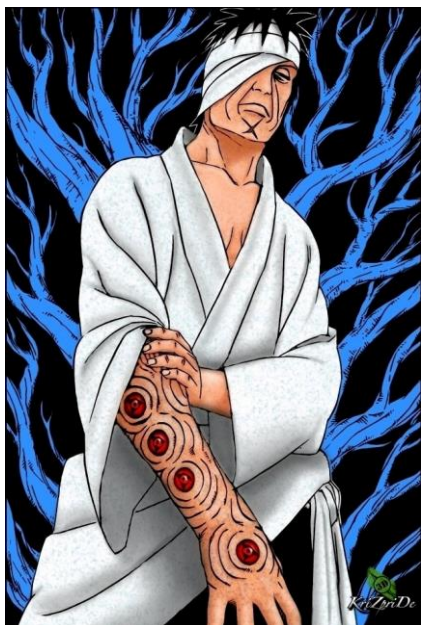
> Patrono (2 pontos):

Uma grande organização, seita, governo ou NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode ajudar e enviar reforços quando você mais precisar.

Você pode, a qualquer momento, gastar (X) Pontos de Ck para invocar seu Patrono. A forma exata como essa ajuda virá depende do mestre — desde um Jutsu secreto, ou manobra não testada, a uma forma de fuga que surge na hora certa. Contudo, em alguns momentos ou situações, talvez nenhuma ajuda seja possível.

Para jogadores iniciantes essa vantagem também concede 3 (Três) jutsus extras além dos iniciais contados a partir da inteligência, tendo que seguir a regra apenas do caminho ninja e seu limite máximo. Todos os jutsus devem ser escolhidos pelo jogador, porém o narrador irá decidir se cabe ou não ao Patrono ensinar o jutsu.

Obs.: A quantidade de Chakra que se faz necessário para ativação da ajuda ou invocação do Patrono (X) vai depender da situação, da forma e como é feita essa ação. Converse sempre com o narrador para saber quanto deve ser gasto para essa manobra, lembrando sempre que não se pode exceder o Ck total do usuário.



> Parceiro (2 ou 3 pontos):

Esta Vantagem só pode ser comprada se o personagem possuir Aliado. Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos, geralmente comprada pelos genins para poderem sobreviver ao torneio Chunnin.

Quando você e seu Parceiro(s) (veja que essa vantagem pode ser tanto para uma dupla com um trio) se unem para atacar, agem como se fosse um só lutador! Quando lutam em dupla vocês atacam apenas uma vez por turno, mas podem combinar as Características mais altas de cada um.

Também pode compartilhar Vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras. Exemplo: um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial luta com seu Parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF2, Arena e Torcida. Então pegamos as Características mais altas, reunimos as Vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF 2, Ataque Especial, Arena e Torcida! Quando vocês recebem dano, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima). Seu Parceiro pode ser um NPC ou outro personagem jogador, feito com a mesma quantidade de pontos (e ele também deve pagar dois pontos pela Vantagem Parceiro).

Atenção: lutar com um Parceiro é o único caso em que você pode derrotar um oponente em desvantagem numérica e ainda assim receber Pontos de Experiência. Mas lembre-se que, assim como um Aliado, seu Parceiro não poderá estar SEMPRE presente às vezes ele pode até precisar ser salvo!

Obs.: Quando essa vantagem é comprada por um trio (3 pontos), ela muda seu resultado, ao invés de juntar todas as melhores características, ela apenas permite que todos os três ataquem ao mesmo tempo causando um dano muito grande ao oponente, obviamente ao se



utilizar dessa vantagem os outros dois abdicam de sua vez na rodada de iniciativa e logo após ao seu turno. Sendo dano e efeitos calculados separadamente entre o trio. (E pelo amor de Deus não combinem técnicas que não se combinam). ^^v

> Pontos de Vida e Chakra Extra (1 ponto):

Com essa vantagem o personagem soma Pvs ou Cks extras ao seu total. Não possui limites para compra dessa vantagem. A quantidade que deve ser somada ao seu PV / CK original segue abaixo:

- Gennin: +20 (vinte) PV / CK na contagem total.
- Chunnin: +22 (vinte e dois) PV / CK contagem total.
- Jounnin Especial: +24 (vinte e quatro) PV / CK contagem total.
- Jounnin: +26 (vinte e seis) PV / CK contagem total.
- ANBBU: +4 (quatro) PV / CK na soma de qualquer posto anterior.
- Oinin / Nukenin: +6 (seis) PV / CK na soma de qualquer posto anterior.
- Sennin: +10 (dez) PV / CK na soma de qualquer posto anterior.
- Kage: +40 (quarenta) PV / CK contagem total.

> Quebra do Limiar (+3 Pontos):

Essa vantagem permite ao personagem jogador ultrapassar os limites impostos aos ninjas pelo caminho ninja (Rank's) e pelas regras impostas aos jutsus e habilidades conhecidas no mundo Shinobi. Em regra de jogo, é bom manter sempre 1 (um) jogador a cada 3 (três) com essa vantagem por vez.

Para possuir é necessário ter Habilidade (7) ou mais e Inteligência (6) ou mais. Abaixo a lista de vantagens permitidas ao jogador:

- > Ter até 3 técnicas RANK S com 4 (quatro) requisitos;
- > Ter quantos Dom da Luta puder pagar em sua ficha;
- > Possuir até 3 elementos naturais de chakra;
- > Possuir o Tomo de contrato com um dos 12 (doze) animais sagrados;
- > Utilizar quantos jutsus sua Habilidade permitir em um turno, seguindo as regras de combate para ataque múltiplo (ataques físicos).

OBS.: O 4º requisito inserido na técnica permitirá ao jogador escolher:

- > +10d6 em até 3 (três) técnicas escolhidas; ou
- > + 50 de FA em até 3 (três) técnicas escolhidas; ou
- > Mais um efeito / status com -1 (um) cumulativo, mais 2d6 e +15 (quinze) FA em até 3 (três) técnica escolhidas;

OBS.1: A adição do 4º requisito a técnica deve seguir a ordem dos requisitos anteriores, e acrescenta + 50 CK's a técnica.

> Riqueza (3 pontos):

É como Patrono, porém melhor. Isso porque você não precisa seguir ordens de ninguém. Dinheiro não é problema para você: pode pagar viagens, contratar equipes e comprar qualquer equipamento normal, não mágico. Riqueza nunca pode ser usada para comprar nada que represente uma Vantagem, ou para livrar-se de uma Desvantagem. Para saber seu montante inicial de dinheiro calcule assim: - 1d6 x 20.000 (Vinte Mil) P.O. (Peças de Ouro).



> Torcida (1 ponto):

Você tem fãs, e eles inspiram suas lutas! Um grupo de admiradores acompanha você, e torce por seu sucesso. Às vezes esse fã-clube pode ser um verdadeiro estorvo, tirando seu sossego e seguindo você por toda a parte. Mas, em combates, eles são preciosos.

Entre outras coisas, o maior benefício de uma Torcida é que ela aumenta seu moral. Durante uma luta, quando uma torcida está vibrando por você e vaiando o oponente, você ganha H+1 (Um) e impõe H-1 (Um) ao oponente. Você recebe esses benefícios sempre que houver uma torcida presente não necessariamente a SUA torcida, mas qualquer público que seja a seu favor (ou contra o oponente, tanto faz).

Claro que nem sempre haverá espectadores para torcer por você!

Vantagens Especiais

Segue abaixo vantagens que possuem mais de um pré-requisito ou que são restritas a determinada raça, clã ou linhagem. Por medida de segurança sempre questione o narrador sobre a utilidade e a liberação dessas vantagens, como sempre ele pode vetar ou não seu uso.

> Aliado Especial (Só para Jinchuuriki)(+1 á +9 Pontos):

Depois de muito treinamento e sofrimento, um Jinchuuriki pode vir a ser amigo de sua Bijuu, podendo em qualquer momento recorrer aos poderes desses demônios de Chakra. Essa amizade nem sempre é amigável, podendo ocorrer da Bijuu querer apenas usar o corpo do seu hospedeiro, ou também a Bijuu ser suprimida pelo poder do mesmo.

Requisito: possuir a característica Habilidade (4) e Inteligência (5).

Bônus: Essa habilidade é uma faca de dois lados, pois ao mesmo tempo em que ajuda o personagem dando-lhe força, ela o enterra mais ainda nas garras da Bijuu aprisionada. O jogador deve ter ciência que quanto mais usa esse poder, dá mais brecha para que a Bijuu encontre uma forma de se dissociar, sendo um grande risco para o jogador/personagem, isso lógico se a Bijuu não for amigável. Caso seja uma Bijuu que esteja afim de cooperar com seu Jinchuuriki, as coisas realmente ficarão mais fáceis para o personagem.

Falando dos Bônus, o jogador pode contar com os Cks gigantescos que formam essas criaturas, dando uma enorme vantagem em batalhas. Abaixo segue tabela do máximo de Ck que se pode usar para cada Bijuu:

- **Ichibi:** Quando possuir essa vantagem o jogador pode usar até 2x o limite do seu Ck total do chakra da Ichibi a cada 24 (vinte e quatro) horas. Caso venha a utilizar mais do que isso, terá que fazer um teste -1 para não entrar em *frenesi* (Estado de Loucura total), não reconhecendo amigo/inimigo em sua frente.

EX.: Pombalius (o.O) é o Jinchuuriki da Ichibi, possui 99 Ck, e em uma batalha de vida ou morte, gasta todo o seu CK. Vendo uma brecha na defesa do inimigo ele recorre ao Ck de sua não companheira Bijuu, e de uma vez só utiliza 198 Ck, para desferir um ataque. Para acabar de uma vez com a batalha, ele pega mais 100 de Ck da Ichibi. Enfim ele derrota seu inimigo, mas terá que fazer um teste de Resistência -1, que fatidicamente não passa, entrando em um estado de raiva e matando

todos os velhinhos do asilo que ele estava ajudando.

- **Nibi:** o jogador pode utilizar o Ck da Nibi igual a um montante de até 3x o seu Ck total a cada 24 (vinte e quatro) horas.

- **Sanbi:** o jogador pode utilizar o Ck da Sanbi igual a um montante de até 4x o seu Ck total a cada 24 (vinte e quatro) horas.

- **Yonbi:** o jogador pode utilizar o Ck da Yonbi igual a um montante de até 5x o seu Ck total a cada 24 (vinte e quatro) horas.

- **Gobi:** o jogador pode utilizar o Ck da Gobi igual a um montante de até 6x o seu Ck total a cada 24 (vinte e quatro) horas.

- **Rokubi:** o jogador pode utilizar o Ck da Rokubi igual a um montante de até 7x o seu Ck total a cada 24 (vinte e quatro) horas.

- **Nanabi:** o jogador pode utilizar o Ck da Nanabi igual a um montante de até 8x o seu Ck total a cada 24 (vinte e quatro) horas.

- **Hachibi:** o jogador pode utilizar o Ck da Hachibi igual a um montante de até 9x o seu Ck total a cada 24 (vinte e quatro) horas.

- **Kyuubi:** o jogador pode utilizar o Ck da Kyuubi igual a um montante de até 10x o seu Ck total a cada 24 (vinte e quatro) horas.

Pode também se valer da presença de “Duas” almas em um mesmo corpo, sendo muito útil quando o personagem se aprisiona mentalmente (Genjutsus) essa ação pode ser usada 1 vez por Cena. Ou até mesmo por experiências antigas, muitas vezes bloqueadas de um Jinchuuriki para o outro, essa ação pode ser usada 1 vez por Narrativa / História.

OBS.: Os pontos variam de acordo com a pontuação paga pelas Bijuu's, ou seja, na ordem de pontos de cada uma a Ichibi valendo +1 ponto, até +9 para a Kyuubi.

>Transformação Parcial (+2 Pontos):

Pré-Requisito: Aliado Especial / Transformação Completa em Bijuu

Devido ao alto controle do usuário ou da intervenção da própria besta com cauda, o mesmo consegue manifestar partes reais da própria besta, com o intuito de interagir com as coisas a sua volta, de uma

maneira muito mais superior do que os braços de chakra nos quais estão habituados a utilizar.

Os jinchuriki podem através dessa vantagem utilizar habilidades e força da sua Bijuu sem precisar se transformar completamente nela. Para utilizar essa vantagem o personagem precisa gastar uma ação padrão e uma quantidade de CK que represente 20% do seu CK total (original) para cada membro que deseje "criar".

Essa vantagem libera automaticamente o uso de jutsus e habilidades das bestas de caldas que um personagem jogador possua em sua ficha. Utilizar essa vantagem entrega automaticamente que o personagem é um Jinchuriki, não possuindo limite de uso somente de CK bem como aptidão do usuário para utilizá-la (conciente).

> Ataque Sorrateiro (2 Pontos)(Somente ANBU):

Habilidade especial desenvolvida pelo esquadrão ANBU para acabar com seus inimigos em apenas um golpe. De forma silenciosa, minuciosa e até mesmo mágica tornou-se uma lenda, pois somente nas histórias é que se pode ver a potência de destruição dessa ação. Entre 2 segundos, muitos contam que é somente a máscara do seu carrasco a imagem que



a vítima vai lembrar após sua morte.

De uma forma quase que sobrenatural, o ninja consegue desferir um golpe mortal a sua escolha, não dando muitas chances de fuga a sua vítima. Em regra, o jogador deve anunciar ao narrador que irá desferir um Golpe Sorrateiro, para isso o seu alvo não pode manter contato visual, nem pode saber que o jogador irá desferir essa técnica. Além disso, deve gastar o dobro da quantidade de Ck normal da técnica para ativação. Com esses requisitos atendidos, o jogador pode desferir seu ataque triplicado, calculado a partir de uma FA normal.

Ex.: Freguison é um ANBU, que está em uma missão de assassinato, assim ele encontra seu alvo, e sorrateiramente desfere seu ataque, um Konoha DaiSenppu, jogando os dados normalmente ele consegue uma FA de 60, assim como tinha avisado previamente, gasta o dobro necessário para a técnica e transforma sua FA de 60 para 180 (FA= 60 x 3), fulminando com qualquer coisa que estava em sua frente.

Obs.: Sempre questione o narrador para saber como se deve utilizar essa técnica, a situação pode ser muito controversa, visto que para desferir o golpe nem sempre você conseguirá manter o requisito da Furtividade, ou até mesmo técnicas que se encaixam com a habilidade, pois qualquer barulho muito agudo, ou técnicas que geralmente demoram turnos, consequentemente trará falha a ação.

Obs.: Caso o personagem consiga de alguma forma detectar sua presença antes do ataque (Byakugan, Sharingan ou Rin'Negan) o modificador deixa de ser x3 para ser x2.

> Bloqueio (2 Pontos) (Somente ANBU):

Essa vantagem permite ao personagem usar a ação de contra-ataque a qualquer momento, sem precisar fazer nenhum tipo de teste, obedecendo a quantidade máxima de ações defensivas por turno do personagem. Mesmo que a habilidade do personagem seja menor do que a do seu inimigo, ainda sim o jogador poderá utilizar alguma técnica para minimizar os danos.

Em regra de jogo o personagem precisa ter INT 5 ou mais, e HAB 5 ou mais para comprar essa vantagem. Cada vez que utilizá-la deve pagar +5 de Ck por Rank da técnica (Ex.: técnica Rank C, o personagem deve gastar +15 de CK) para poder bloquear qualquer ataque do inimigo.

Não há limite de uso nem restrições quanto as técnicas que podem ser utilizadas, vale apenas lembrar que caso o personagem decida utilizar técnicas de Rank elevados (A / S) deve ter ciência que a vantagem só funciona com técnicas instantâneas, aquelas em que o usuário cria o selo e libera no mesmo turno a técnica, caso o Jutsu necessita de mais tempo, a manobra irá falhar.

> Intimidação Sobrenatural (1 Ponto) (Somente ANBU):

Essa vantagem concede ao personagem uma aura intimidadora que já é marca registrada da tropa de elite shinobi. Essa habilidade causa um pânico instantâneo nos adversários, em regra de jogo, o personagem sempre ao entrar em uma batalha ganha a iniciativa, o personagem ganha +2 para testes intimidadores. Não há a necessidade de gastar CK, nem turnos para isso, a habilidade está mais ligada ao "status" do nome ANBU.

> Sorte no Jogo (1 Ponto) (Um Jogador por Mesa):

Uma vez por dia (dentro do jogo), o personagem pode se desejar, trocar o valor de um dado rolado, para isso precisa avisar ao mestre que quer realizar essa ação. Após isso, é só escolher o número no dado, e o antigo valor será esquecido. Não é necessário o gasto de Ck, a não ser que o narrador diga o contrário.



> Controle de Chakra (Especial):

Essa vantagem permite ao jogador controlar seu chakra, indo de um nível simples ao máximo controle dele, poderá criar técnicas e desenvolvê-las de acordo com a natureza de seu chakra, ou apenas diminuir o gasto dessa energia tão vital no mundo Shinobi. Em regra de jogo, o personagem pode realizar:

- Controle de CK (1 Ponto): controlar seu CK para que reduza ou aumente dano, sendo a característica de **Resistência** que possuir o bônus concedido.

Ex.: Cheipyson consegue uma FA de 12 e possui *Resistência* 3 (Três), logo quer aumentar seu SOCO em +3, por possuir um Controle de CK Simples, ele pode fazê-lo, caso gaste a quantidade requerida que no caso são 1 de CK. O método funciona na mesma proporção para defesas.

- Controle Médio de CK (1 Ponto) (Requisito: Controle Simples de CK): o personagem pode diminuir em até 20% (vinte por cento) o custo de CK requerido para qualquer técnica que utilize CK, a não ser que a técnica diga o contrário, ou seja, caso seja taxado um determinado número a ser gasto para executar determinado jutsu/técnica.

- Controle Máximo de CK (1 Ponto) (Requisito: Controle Médio de CK): o personagem pode diminuir em até 40% (Quarenta por cento) o custo de CK para qualquer técnica que utiliza CK, a não ser que a técnica diga o contrário, ou seja, caso seja taxado um determinado número a ser gasto para executar determinado jutsu/técnica. E pode utilizar seu CK para diminuir ou aumentar dano (3 CK), sendo **2x a Resistência** em acréscimo ou diminuição no dano, o mesmo cálculo deve ser utilizado para defesas.

Ex: Cheipyson conseguiu uma FA de 40 (Quarenta), por possuir *Resistência* 5 (Cinco) e a vantagem Controle máximo de CK, ele pode acrescer seu dano em +10 (Dez) caso gaste 3 de CK, e no final atacar com FA 50 (Cinquenta).

- Controle Natural do CK (1 Ponto) (Requisito: Controle Médio de Chakra): o personagem pode moldar o seu chakra natural, ou Chakra(s) em todos os seus golpes físicos e físicos/armados, ou seja, utilizando armas em punho, e também acresce defesas normais e bloqueios. **Todo turno** é necessário o gasto de CK para manter os efeitos desejados.

> **Katon:** adiciona +3d6 a FA por CK gasto em ataques e bloqueios, com o máximo igual à característica de **Inteligência** do Shinobi. O dano causado é tido como FOGO. Segue abaixo a tabela de quanto deve ser gasto por cada item e os próprios punhos:

- Punhos: 11 de CK
- Minúscula: 3 de CK (Uma Agulha)
- Pequena: 7 de CK (Uma adaga pequena)
- Média: 16 de CK. (Uma Katana)
- Grande: 24 de CK (A espada de Zabuzá)
- Muito Grande: 31 de CK (Duas espadas de Zabuzá)
- Imensa: 40 de CK (Muito grande, algo como 3 espadas de Zabuzá).

> **Suiton:** adiciona +2d6 ao ataque, defesa e bloqueio do ninja por cada 9 (nove) de CK gasto, com o máximo igual à característica de **Inteligência** do Shinobi.

> **Doton:** adiciona +3d6 a FD do ninja, ou +2 na característica de **Armadura** por cada 8 de CK gasto, com o máximo igual à característica de **Inteligência** do Shinobi.

> **Fuuton:** ao utilizar o controle de chakra, o ninja deve fazer apenas um movimento, o de ataque, compressão em arma ou de bloqueio, pois qualquer outra coisa desperdiçará a ação. Caso utilize o controle para o ataque (Punhos) deve gastar 21 de CK, o Shinobi dobrará o DANO causado ao inimigo.

Caso o utilize para BLOQUEIO o ninja acrescerá ao seu ataque +20 a FA, isso gastando 15 de CK por cada acréscimo, com o máximo de acréscimos igual ao nível de **Inteligência**. E se comprimir o CK a alguma arma, e a mesma causar dano ao inimigo, o dano também será dobrado. Segue abaixo a tabela de quanto se deve gastar de CK, de acordo com o tamanho da arma:

- Punhos: 14 de CK
- Minúscula: 4 de CK (Uma Agulha)
- Pequena: 8 de CK (Uma adaga pequena)
- Média: 19 de CK. (Uma Katana)
- Grande: 27 de CK (A espada de Zabuzá)
- Muito Grande: 38 de CK (Duas espadas de Zabuzá)
- Imensa: 46 de CK (Muito grande, algo como 3 espadas de Zabuzá).

OBS.: a ação dura apenas um turno. Caso queira reutilizar, precisa gastar CK's.

> **Raiton:** Se utilizado para movimentação, concede +1 (Um) em Habilidade por 15 de CK gasto, sendo o máximo igual ao nível da característica de **Inteligência** do Ninja. E se utilizado para ataque, em armas ou nos punhos, concede paralisia as suas manobras. Segue abaixo a tabela de quanto deve se gastar por cada item:

- Punhos: 10 de CK
- Minúscula: 3 de CK (Uma Agulha)
- Pequena: 6 de CK (Uma adaga pequena)
- Média: 15 de CK. (Uma Katana)
- Grande: 22 de CK (A espada de Zabuza)
- Muito Grande: 30 de CK (Duas espadas de Zabuza)
- Imensa: 39 de CK (Muito grande, algo como 3 espadas de Zabuza).

OBS.: Todos os níveis de controle de Chakra Natural consomem um turno completo (padrão, movimento e livre) para ser ativado, as defesas duram 1 turno, já os ataques realizados com CK natural são instantâneos.

OBS.1: Ao usar essa habilidade, evidentemente que aparece o chakra em toda a manobra feita, sendo assim delatando a sua ação para o inimigo, até mesmo com a utilização do Fūton.



OBS.2: A utilização de controle de CK natural para ataques e defesas segue a lógica de RANK's de técnicas. Ou seja, para um ninja que utiliza o seu CK de terra para acrescentar +2 (dois) em sua armadura, estará utilizando uma manobra de RANK E, o mesmo Shinobi utilizando +10 em armadura estaria utilizando uma técnica de RANK A.

- Controle Sobrenatural de CK (1 Ponto) (Requisito: Controle Máximo de CK e Clã Hyūga):

O personagem pode diminuir em até 60% (Sessenta por cento) o custo de CK para qualquer técnica que utiliza CK, a não ser que a Técnica diga o contrário e seja REQUERIDA uma determinada quantidade a ser gasta para executar o Jutsu / Técnica. E pode utilizar seu CK para diminuir ou aumentar dano ou defesa (9 CK), sendo 3x a característica de **Resistência** em acréscimo ou diminuição no dano ou defesa.

Ex: Cheipyson conseguiu uma FA de 40 (Quarenta), por possuir **Resistência** 5 (Cinco) e a vantagem Controle Sobrenatural de CK, ele pode acrescer seu dano em +15 (Quinze) caso gaste 9 de CK, e no final atacar com FA 55 (Cinquenta e Cinco).



> Senjutsu / Modo Sennin (Especial):

Essa vantagem concede ao personagem que é Sennin, entrar em um estado de sintonia com o CK da natureza através da intervenção de um determinado animal / CK natural. Essa vantagem é lendária e pode ser vista de diferentes formas em diferentes Sennins ao longo da história. O personagem jogador precisa possuir Habilidade e Inteligência 5 (Cinco) para adquirir o 1º nível, 6 (Seis) para o 2º nível e 7 (sete) para o 3º nível da vantagem.

Em regra de jogo, vai da forma de sintonia que o personagem se encontra com a natureza e sua força de vontade. Na história vemos o Jiraya com um estilo, depois vemos o Naruto com outro nível de habilidade, também vimos Orochimaru com o modo um pouco evoluído, e depois presenciamos o Kabuto com um nível bem mais evoluído.

Assim no jogo o nível de poder e até mesmo as habilidades que a vantagem concede, vão variar de acordo com cada personagem e cada situação. A regra dentro do jogo se comporta assim:

- **1 Ponto:** Nesse estágio o personagem consegue aumentar sua força física e atributos na ficha de jogador. Esse aumento é de 30% em todas as características físicas (Força/Poder de Fogo, Armadura) ou pode escolher o aumento de sua HAB, nesse caso só será a HAB mesmo. Nesse modo ele pode absorver até 30% de CK da Natureza para a utilização em suas técnicas. E fica com 90% da forma do animal que escolheu para seu modo.

O personagem ganha +99% (noventa e nove por cento) de CK natural calculados a partir do seu CK atual. Neste estado o usuário também pode aumentar suas técnicas dos caminhos ninjas (Ninjutsu / Taijutsu / Genjutsu) em +2d6 (dois) acrescentando +13 (treze) de CK da natureza ao uso da técnica, sendo o máximo igual a sua **Inteligência** nos três níveis para aumento dos dados.

- **3 Pontos:** Nesse estágio o personagem começa a evoluir em sua comunhão com o ambiente, com a Natureza. E em consequência disso ele adquirir mais força e mais agilidade para combates e perigos que possa enfrentar. Em regra de jogo ele consegue um aumento de 60% de suas características físicas (Força/Poder de Fogo, Armadura) e mais 30% de aumento em sua HAB.

Nesse nível ele pode escolher qual percentual utilizar em cada característica, ou seja, pode escolher 60% para a HAB e assim terá um aumento de 30% nas características físicas, ou virse-versa. Neste estado o usuário pode aumentar suas técnicas dos caminhos ninjas em +4d6 (quatro) e acumular -1 / +1 (dois) nos testes de suas técnicas acrescentando +24 (vinte e quatro) de CK da natureza ao uso da técnica.

Pode utilizar até 60% de CK da natureza para utilizar em suas técnicas. E aprende uma técnica Eremita no estilo de luta do animal escolhido pelo personagem (Nessa situação converse previamente com o Narrador afim de explicar qual animal você escolheu, e talvez até dar uma opinião sobre qual habilidade herdar). Nesse nível o personagem fica com 51% da forma do animal que escolheu. E ganha +60% de CK natural calculados a partir do seu CK atual.



- **5 Pontos:** Este é o ápice do Modo Sennin, nesse estágio o personagem consegue interação quase que total (90% a 100%), variando de acordo com Idade, Habilidade Mental, Habilidades Extras, Desvantagens e etc. Em regra de jogo o personagem consegue aumentar sua Força de acordo com sua evolução (de 90% a 100%).

Assim um Sennin que é Gênio terá uma evolução mais rápida, mas se for gênio e ainda por cima tiver o Sharingan, conseguirá dominar esse estágio muito cedo e consequentemente terá 100% de evolução junto a Natureza do animal. Nesse nível ele deve escolher entre sua totalidade (90% a 100%) de aumento em suas características físicas ou Habilidade, e assim obrigatoriamente sua outra opção terá um aumento de 50%. Essa evolução deixa o personagem apenas com uma pequena marca do animal que escolheu para ter a comunicação com o elemento da Natureza, assim um olho diferente, pálpebras diferenciadas, dedos mais alongados, etc. Neste estado o usuário pode aumentar suas técnicas dos caminhos ninjas em +6d6 (seis) e acumular -2 / +2 (dois) nos testes de suas técnicas acrescentando +48 (quarenta e oito) de CK da natureza ao uso (uma ÚNICA vez).

Nesse estágio o personagem consegue +30% de CK natural calculados a partir de seu CK total na hora da utilização dessa habilidade. E consegue utilizar de 90% a 100% (dependendo de sua evolução) de CK da Natureza em suas técnicas, obedecendo ao limite de 20x sua Resistência por vez utilizada, ou por CK no ambiente (converse sempre com o narrador).

OBS.: A regra de jogo para definição da percentagem a ser conseguida pela transformação em modo Sennin se dará em relação as DESVANTAGENS que o personagem jogador possuir. Se não possuir nenhuma desvantagem, no nível três conseguirá 100% (cem por cento) de sintonia com a natureza. Para cada desvantagem que possuir perde 3% (três por cento) até o máximo de 15% (quinze por cento) de perda independentemente da quantidade de desvantagens que possua. Grupo de códigos e de insanos contam como uma desvantagem.

OBS.1: Para ativar esta vantagem em combate o personagem jogador necessita de turnos de preparação igual a sua característica de RESISTÊNCIA. Podendo contar com o auxílio de uma invocação do animal contratado ou clones (Rank B) para reduzir pela metade o tempo necessário para liberar o poder. Caso sofra algum tipo de ataque ou perca a concentração no processo, precisará fazer um teste de INTELIGÊNCIA (-2) para não retornar ao início da preparação.

OBS.2: O auxílio do animal invocado / clones para redução do tempo de entrada no modo Sennin pode se estender e ser utilizado também para

o tempo de duração no modo Sennin. A regra é de até 1 (um) animal / clone por 2 (dois) pontos em inteligência, que poderão coletar CK por turno igual ao Rank da técnica (B=12 / A= 15 / S= 20). Obrigatoriamente o CK gasto de imediato no modo Sennin é o NATURAL, podendo o usuário gastar no mínimo 90% (noventa por cento) do CK natural e 10% (dez por cento) do seu próprio CK.

OBS.4: o 1º nível concede +1 (um) ponto no caminho ninja Senjutsu. Que permitirá o usuário a utilização de jutsus da natureza de rank E, para ranks mais elevados o jogador precisará de pontos nesse caminho.

> Treinamento Acelerado (1 Ponto)

Qualquer Shinobi pode comprar essa vantagem, mais ela reage diferente para cada nível hierárquico ninja. Um Gennin só pode aprender certos tipos de jutsus, Chunin outros, Jounin outros e assim por diante. Segue abaixo quais técnicas são aprendidas e o que é requerido para tal vantagem:

Cargo	Ranks	Requerimento
Gennin	(E – D – C)	HAB (4) – INT (4)
Chunin	(E – D – C – B)	HAB (5) – INT (4)
Jounin	(E – D – C – B – A)	HAB (5) – INT (5)
Kage	(E – D – C – B – A – S)	HAB (6) – INT (6)

Obs.: ANBU's, Oin/Nukenin e Sennins são títulos dados a ninjas que são classificados em um dos 4 kit's citados na tabela acima.



> Usurpação de Habilidade (Especial):

O jogador poderá começar ou possuir um órgão / habilidade roubada ou dada, sendo necessária a permissão do mestre para o item desejado. Em jogo o personagem pode possuir Sharingan(s) por +4 pontos cada, ou Byakugan(s) +3 pontos cada, um Braço de um poderoso ninja da Lama +2 pontos cada, selo amaldiçoado de Orochimaru por +3 pontos, um Rinnegan +5 pontos e incontáveis habilidades especiais.

A criatividade fica a mercê do jogador, claro que com a PERMISSÃO do narrador, que pode permitir ou não a obtenção dessa vantagem, bem como determinar os pontos negativos e positivos recebidos pela nova vantagem.

Obs.: para habilidades oculares (Sharingan / Byakugan) ao comprar a vantagem o jogador rola (1d6 -1) para definir o nível do olho ao iniciar o jogo / mesa. O Rin'Negan inicia sempre no nível 1 (um) IMPRETERIVELMENTE.

Obs.: algumas habilidades roubadas necessitam de uso de CK continuamente, em quanto outras habilidades necessitarão de gasto de CK somente quando usadas. Questionar ao narrador como deve ser a regra de utilização da habilidade e seu custo de CK.



> Maestria com Armas (1 ou 2 Ponto(s)):

Os Shinobis possuem grandes habilidades em manusear armas brancas de diversos tamanhos e formas. Ganhando assim mais força e flexibilidade em lutas com tais armas. O dano ao utilizar essa arma recebe +1d6 na FA (cumulativo com quaisquer outros bônus).

Essa vantagem serve também como um adaptador de dano (Corte / Perfuração / Contusão), visto que o shinobi possui conhecimento e habilidades que o permitem variar o dano de que pretende causar aos seus inimigos, adaptando assim o seu estilo para a vantagem na batalha.

Essa troca / adaptação não traz desvantagem ao ninja, nem é necessário o gasto de CK para usá-la, o jogador necessita apenas informar ao narrador que está portando "x" tipo de arma que causa "x" tipo de dano. Como visto, apenas Uchihis podem comprar essa vantagem.

A vantagem custa 1 (um) ponto para personagens do Clã Uchiha e 2 (dois) pontos para qualquer outro personagem que deseje possuir a vantagem.



> Descendência de Indra / Asura (+2 Pontos):

Pré-Requisito: Ser do clã Uchiha (Indra). Ser do clã Uzumaki, Senjuu ou Saturobi (Asura).

O jogador possui ligações direta com os filhos de Hagoromo Ōtsutsuki (INDRA ŌTSUTSUKI / ASURA ŌTSUTSUKI), e com isso sua história de vida e consequentemente seu destino está ligado ao futuro (benéfico / maléfico) do mundo ninja!

Em regra de jogo, o personagem jogador recebe +3 (três) PV's Extra para Asura e +3 (três) CK's Extra para Indra, e a desvantagem Destino Traçado (-1) que deve ser interpretado pelo jogador como algo que nunca poderá ser mudado, suas ações e seus caminhos levarão de um jeito ou de outro a compensação na balança da guerra ninja.

De forma mais clara os personagens com essa vantagem possuem / possuirão o dom de mudar drasticamente o peso da balança em qualquer guerra que participem, pois estão predestinados a grandes realizações, seja para o lado do bem (paz) seja para o lado do mal (guerra).

> Energia Yin / Yang (Especial):

A energia Yin (sombras) ou a energia Yang (luz) só pode ser acessado por descendentes de Indra / Asura. O controle dessas energias concede ao ninja herdeiro um poder inigualável e uma nova forma de criar jutsus e habilidades. Para entender melhor sobre que tipo de energia se trata vide o capítulo 8 (oito) jutsus e técnica.

Em regra de jogo o personagem jogador pode comprar uma das energias (Yin / Yang) por **3 (três)** pontos cada. Mas antes precisa preencher o requisito de ser descendente de Indra / Asura, ou ser do clã Kaguya. As energias Yin / Yang proporcionam um aumento significativo em qualquer técnica que seja empregado seu uso, concedendo +5d6 (cinco) a FA de qualquer ataque imbuído com a energia Yin / Yang.

Para realizar tal manobra, o personagem jogador precisa gastar mais chakra (+35 CK's) para conectar tais energias as técnicas escolhidas.

OBS.: um personagem descendente de Indra ou Asura pode comprar ambas as energias (por 4 [quatro] pontos), e com isso somar +10d6 ou 40 (quarenta) na FA de qualquer técnica imbuída de energia Yin-Yang. Essa manobra consome 55 CK's (cinquenta e cinco). A escolha a ser feita é permanente!



> Descendência Povo da Lua (+1 Pontos):

Pré-Requisito: Ser do Clã Kaguya ou Hyuuga.

A mais de 1.000 (mil) anos antes do início da era Shinobi, Hagoromo e Hamura Ōtsutsuki conseguiram derrotar e selar o Jubbi (besta de dez caldas) dentro Hagoromo. Algum tempo depois, Hagoromo criou as bestas com cauda e extraiu a “Estátua Demoníaca do Caminho Exterior” de seu corpo para selá-lo na Lua, resultando em sua morte.

Antes da morte de seu irmão, Hamura e o resto do seu clã partiram para a Lua, a fim de guardar os restos de sua mãe que haviam sido selados. Hamura acabou por morrer junto com a maior parte do clã. Antes de ir para a Lua, sua linhagem continuou o que eventualmente se tornaria o clã Hyūga e com isso o Byakugan também foi passado para eles. Seus descendentes Ōtsutsuki que seguiram para Lua com ele também adquiriram o Byakugan, no entanto estes selaram seus olhos no altar Tenseigan.

Na Lua, os Ōtsutsuki dividiram-se em famílias "Principal" e "Secundária", com a Secundária acreditando erroneamente que Hamura desejava que eles destruíssem a Terra caso os humanos demonstrassem-se indignos dos ensinamentos de Hagoromo. A Família Secundária guerreou contra a Principal devido às suas diferentes interpretações e eventualmente tornou-se vitoriosa, apesar de ficarem à beira da extinção após o conflito.

Em regra de jogo o personagem jogador possui ligações direta com os descendentes de Hamura Ōtsutsuki, recebendo +1 (um) PV's Extra e +1 (um) CK's Extra, e a desvantagem Destino Traçado (-1) que deve ser interpretado pelo jogador como algo que nunca poderá ser mudado, suas ações e seus caminhos levarão de um jeito ou de outro a compensação na balança da guerra ninja.

De forma mais clara os personagens com essa vantagem possuem / possuirão o dom de mudar drasticamente o peso da balança em qualquer guerra que participem, pois estão predestinados a grandes realizações, seja para o lado do bem (paz) seja para o lado do mal (guerra).



Desvantagens

Segue abaixo as desvantagens que os personagens do jogo podem adquirir. Mas porque pegar desvantagens? Porque elas completam seu personagem, dão um quê de Herói a eles, e ainda rende pontos extras para a construção da ficha.

Seja sábio na hora de escolher suas desvantagens, muitas são parte de uma personalidade heroica, porém outras podem acabar facilmente com qualquer personagem descuidado. Dica de mestre!

> Aleijado (-1 ou -2 pontos):

O personagem não tem uma ou nenhuma das pernas, por consequência de batalhas, má formação ou algum acidente. Isso trás muitos problemas para o personagem, pois sua habilidade em batalha é drasticamente reduzida, e a necessidade de ajuda é muito grande.

Em jogo, o personagem terá metade de sua habilidade quando estiver em batalha ou em ações que necessitem de rapidez na execução, caso tenha pego a de -2 (Dois), se for a desvantagem de -1 (Um) terá sempre -3 (Três) para qualquer testes e ações em batalhas e ações que exijam rapidez na execução.

A diferença da pontuação ocorre por -1 (Um) o personagem tem uma das pernas, já -2 (Dois) o personagem não possui nenhuma das pernas.

Obs.: O personagem com a desvantagem de -2 (Dois) é proibido de utilizar Taijutsus ou golpes que envolva as pernas. Caso tenha a desvantagem de -1 (Um) receberá o redutor citado acima na técnica ou golpe.

> Ambiente Especial (-1 ponto):

Você é dependente de seu ambiente de origem, seja a água, clima ártico ou outro terreno que não existe em abundância no local da campanha. Você pode ficar afastado de seu ambiente durante um número de dias igual à sua Resistência; quando esse prazo se esgota, você começa a perder 1 (Um) ponto de Força e 1 (Um) ponto de Resistência por dia (com isso seus Pontos de Vida e de CK também vão cair!). Você ficará fraco, mas não morrerá um personagem ainda pode continuar vivo com F0, R0 e apenas 1 PV.

Para evitar isso ou restaurar sua Força e Resistência perdidas, você deve permanecer pelo menos 24 horas em seu ambiente natural.

> Assombrado (-2 pontos):

Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição dedicado a atormentar você. Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo. Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você.

Ele só deixa você em paz quando está satisfeito ou cansado. Sempre que você entra em combate, o Mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o fantasma apareceu para assombra-lo, e você vai sofrer um redutor de 1 em TODAS as suas Características até que ele vá embora. A critério do Mestre, esse fantasma também pode aparecer para incomodá-lo em outras ocasiões.

> Cegueira (-4 / -2 pontos):

O personagem perdeu sua visão quando nasceu ou após algum acidente trágico, cabe ao jogador decidir. Com um caso irreversível, a cegueira traz muitos problemas, como incapacidade de uma rápida locomoção, falta total de reflexo, e uma dependência muito grande de ajuda.

Em jogo, o personagem para casos de batalhas continua com sua Habilidade para somar em sua FA, mais terá sempre Habilidade 0 (Zero) para esquivas de ataques, sempre. Em compensação a fraqueza de esquiva o personagem ganha um aumento em suas habilidades de sensibilidade, como audição e tato, sempre ganhando +3 (Três) com testes relacionados com esses sentidos.

Para quem compra essa desvantagem por -2, realizará teste de esquivas com Habilidade 1 (Um), sempre. E recebe +1 para suas habilidades de sensibilidade, como audição e tato.

Obs.: Para esses personagens nenhuma técnica, habilidade ou vantagem que seja feita ou sofrida a parti dos olhos funciona, ou seja, são nulas.

Obs. 3: Caso o jogador seja inteligente o suficiente pra perceber que cegos também podem esquivar, logicamente com um redutor quase que injusto, mais se a essa fraqueza forem somadas habilidade como Radar ou Sonar, a esquiva pode sim ser feita mais facilmente.

> Corte Permanente de Habilidade (-3 pontos):

O personagem perdeu totalmente a fonte de energia de um determinado caminho: Taijutsu, Genjutsu ou Ninjutsu. Tudo o que for relacionado a esses caminhos como esquivas, defesas ou testes

serão muiiiiito difícil de esquivar, quase que impossível.

Em jogo, se você cortou Genjutsu e receber um ataque dessa natureza, será presa fácil, cairá instantaneamente sem direito a defesa ou resistência, e caso queira realizar algum teste para identificar receberá um redutor de - 4 (Quatro). Consequentemente a regra segue para Taijutsus e Ninjutsus, onde você recebe dano dobrado.

Quando for escolher a habilidade a ser cortada, **ESCOLHA BEM...** Pois você nunca mais poderá tê-la, nem mesmo recomprando a vantagem.

Obs.: Essa desvantagem não conta para o limite que o personagem possui, ou seja, mesmo com o limite de -4 (Quatro) para desvantagens iniciais, um Herói poderá tê-la inclusive mais de uma vez.

> Código de Honra (-1 ponto cada):

Você segue um código rígido que o impede totalmente de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa. São como as Diretrizes de Robocop ou as Leis da Robótica de Isaac Asimov. Você nunca pode desobedecê-las, mesmo que sua vida dependa disso.

- 1a. Lei de Asimov: jamais causar mal a um ser humano (APENAS seres humanos!) ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.

- 2a. Lei de Asimov: SEMPRE obedecer às ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam qualquer outro Código que você possua.

- Código de Área: nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/ selvagens (escolha uma das duas).

Código do Caçador: nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa que esteja à vista.

- Código dos Cavalheiros: nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.

- Código de Combate: nunca usar Vantagens ou armas superiores às do oponente, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica.

- Código da Derrota: nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você DEVE tirar a própria vida.

- Código dos Heróis: sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.

- Código da Honestidade: nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer as leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.

- Código Militar: você sempre obedece às ordens de seus superiores em sua instituição, nunca desrespeita as ordens e cumprimentos incumbidos a você por seu sensei, professor, Jounnin ou Hokage.

- Código Ninja: você é um guerreiro treinado para completar missões, caso isso não aconteça você deve se sacrificar para mostra o seu dever como shinobi. Então ao não completar uma missão você deve se matar para que não sofra mais humilhações.

Obs.: *Você pode coletar vários itens e criar um grande Código de Honra, que conta como uma única Desvantagem. Então, se quiser seguir até quatro leis, você terá um único Código de Honra no valor total de -4 (Quatro) pontos (e também será alguém muuuito honrado e bonzinho!), mas cada violação custará -1 de XP (Ponto de Experiência).*

> Cotó (-2 ou -4 pontos):

O personagem por algum acidente ou deformação natural não possui 1 (Um) ou nenhum dos braços. Esse problema é mais comum de se encontrar no mudo feudal vivido no jogo.

Em jogo, se possuir a desvantagem de -2, você recebe um redutor de -2 (Dois) em teste de esquivas e qualquer manobra que utilize os dois membros ao mesmo tempo, não pode realizar Ninjutsus e Genjutsus, pois para essas ações necessitam-se das duas mãos. Caso você possua a desvantagem de -4, você receberá um redutor de -4 (Quatro) para qualquer ação que envolva as mãos e não poderá utilizar de forma alguma Ninjutsus e Genjutsus.

Você também ganhará um redutor de -1 (Um) em qualquer teste de estabilidade ou equilíbrio, mais ganhará um bônus de +2 (Dois) em qualquer teste relacionado à utilização dos pés, e +1 (Um) d6 para qualquer ataque com as pernas.

Obs.: O personagem com a desvantagem de -2 (Dois) ainda tem uma chance de poder usar Jutsus, caso o mesmo compre Jutsu monofásico, que habilita o personagem a realizar suas técnicas com apenas uma das mãos, para outros jutsus como Genjutsu ou Taijutsu, as mãos podem não ser um requisito, lembre-se disso. ^v

> Devoção (-2 pontos):

Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa. Um personagem com uma Devoção raramente se desvia de seu grande objetivo e, quando o faz, não consegue se empenhar na tarefa: sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, você sofre um redutor de 1 em TODAS as suas Características.

Você NÃO pode possuir uma Devoção que seria usada em TODAS as situações de combate, como "derrotar todos os meus oponentes" ou "lutar sempre para provar minha força".

> Dependência (-2 pontos):

Você depende de alguma coisa rara, proibida ou desumana para continuar existindo sendo quase sempre alguma coisa que envolve a morte de outros seres humanos ou outro tipo de crime grave. Essa Dependência pode ser agradável ou não, mas você DEVE satisfazê-la todos os dias. Se não o fizer, vai sofrer um redutor cumulativo de 1 em Resistência (o que também vai reduzir seus PVs e PMs) por dia. Caso sua Resistência chegue a 0, você terá apenas 1 PV e mais um dia de vida: se não alimentar sua Dependência, morrerá.

Quando satisfaz a Dependência, sua Resistência retoma imediatamente ao normal. Esta Desvantagem é mais apropriada para vilões NPCs, não personagens jogadores.

> Fúria (-2 ponto):

Sempre que você sofre qualquer dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do Mestre), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Durante a fúria você luta melhor (Habilidade +1 e FA final +1) e não sente medo, mas também não pensa claramente: jamais pode se esquivar usando jutsu, ou qualquer Vantagem que use Chakra ou conceda benefícios em combate.

A fúria só termina quando você ou seu oponente são derrotados, ou caso o oponente consiga fugir. Quando tudo acaba, o personagem que estava em Fúria fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de 1 em todas as suas Características durante uma hora. Se ele entrar em Fúria outra vez nesse período, os redutores são cumulativos.

> Inculto (-1 ponto):

Alguns aventureiros podem ter grande poder de combate, mas

são pouco espertos. Outros não são exatamente incultos apenas nativos de outra cultura, e não conhecem bem a linguagem ou costumes locais. Um personagem com esta Desvantagem não sabe ler, ou tem muita dificuldade em fazê-lo, e também não consegue se comunicar com outras pessoas.

Mas se você tem um Mestre, Patrono, Parceiro, Aliado, Protegido Indefeso ou outro personagem representado Por uma Vantagem ou Desvantagem, ele será capaz de entender você.

Inimigo (-1 a -3 pontos):

É o contrário de Aliado. Você tem um inimigo que está sempre tentando derrotar ou acabar com você. Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer. Um Inimigo mediano, de poder similar ao seu (feito com a mesma quantidade de pontos), é uma desvantagem de 1 ponto.

Por 2 pontos você pode ter um inimigo mais poderoso que você, com mais experiências e poderes. Já com 3 pontos você terá um Inimigo muito forte (feito com muitos mais pontos!), podendo ser um único personagem, ou uma vila ou organização inteira. Inimigos podem ser escolhidos ou sugeridos pelo jogador, mas sempre construídos (ou modificados) pelo Mestre. Caso um inimigo seja destruído, ele pode ser substituído por outro mais poderoso com a aprovação do mestre. O personagem não recebe pontos extras por isso.

> Insano (0 a -3 pontos):

Você é louco. Após dois minutos de conversa, ninguém com um pinga de inteligência confia ou acredita em você. Apenas seu Aliado, Mestre, Patrono ou Parceiro, se você tem algum. Existem muitas formas de insanidade. Algumas um pouco mais graves, de forma que representam uma Desvantagem maior (2 ou 3 pontos).

Outras, mais suaves, não pagam nada (0 pontos), mas podem ser adquiridas em campanha, como efeito de algum jutsu, maldição ou ataque especial de criaturas. Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de Resistência -3 (ou apenas um teste normal, caso isso apareça na descrição de cada insanidade), mas o Mestre só deve autorizar estes testes em situações extremas. Lembre-se também que, em todas estas variantes, o efeito normal de Insano (ninguém confia em você) continua valendo; mesmo que seu problema não seja evidente, você ainda fala e se comporta de forma estranha e suspeita.

Note que algumas formas de Insano são idênticas a certas

Desvantagens já existentes como Devoção, Assombrado e outras. Novamente, isso acontece porque tais problemas mentais podem ser ganhos em campanha.

- Insano Cleptomaniaco (-1 ponto):

Você rouba coisas que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, deve ser bem-sucedido em um teste de R para evitar. Um cleptomaniaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.

- Insano Compulsivo (-1 ponto):

Existe alguma coisa que você precisa fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora; tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos.... Alguma coisa que consome pelo menos 1d minutos de cada vez.

Se ficar mais de uma hora sem fazer essa coisa, deve fazer um teste de R por turno. Se falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão. (Ahn, sim; você NÃO PODE ter como compulsão alguma coisa que possa ser feita enquanto se luta!).

- Insano Demente (-1 ponto):

Sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas. Em regras, isto é o mesmo que ser Inculto: você não sabe ler ou escrever, nem se comunicar com outras pessoas (exceto um Mestre, Patrono, Parceiro ou Aliado).

- Insano Depressivo (-2 pontos):

Você pode perder subitamente a motivação de viver, o que costuma ser perigoso quando acontece em combate! Em termos de regras isto é o mesmo que Assombrado (um resultado 4, 5 ou 6 antes de um combate significa um redutor temporário de 1 em todas as suas Características).

- Insano Dupla Personalidade (0 pontos):

Isto é parecido com Forma Alternativa: você tem outro personagem feito com a mesma quantidade de pontos, mas com outras Características, Vantagens, Desvantagens, Perícias, Habilidades e jutsus conhecidos. Sim, esta Dupla Personalidade é mesmo meio exagerada porque sua própria aparência e poderes também mudam!

A mudança, claro, não está sob seu controle. A cada hora, ou em qualquer situação de perigo, o Mestre rola um dado; um resultado 4, 5 ou 6 indica que você mudou para sua outra personalidade. Uma personalidade não se lembra do que a outra fez.

Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema!

- Insano Distraído (0 pontos):

Você tem grande dificuldade para se concentrar em alguma coisa na qual não está interessado (ou seja, qualquer coisa que não esteja ligada a uma Devoção, Dependência, Código de Honra...).

Você sofre um redutor extra de 1 (cumulativo com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que você não deseja muito fazer.

- Insano Fantasia (-1 ponto):

Você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. (Eu sou um Uchiha! Eu tenho tentáculos! Eu posso voar! Eu sou o Godaime). Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta.

- Insano Fobia (-1 a -3 pontos):

Você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa, deve fazer um teste de R. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira, em velocidade máxima (o personagem está em pânico). O valor da Fobia depende daquilo que você teme: 1 ponto para uma coisa incomum, que você encontra em pelo menos 25% do tempo (lugares altos, estrangeiros, insetos, água, sangue, pessoas mortas...); 2 pontos para uma coisa comum, que você encontra 50% do tempo (escuridão, lugares fechados, animais...); e 3 pontos para algo que você encontra quase o tempo todo (pessoas, veículos, lugares abertos, barulhos altos, vento, aparelhos eletrônicos, música...).

- Insano Histérico (-2 pontos): você pode começar a rir ou chorar sem controle e sem motivo. Como acontece com Depressão, em termos de regras isto é o mesmo que Assombrado.

- Insano Fúria (-1 ponto):

Sempre que você sofre qualquer dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do Mestre), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação.

Parecido a desvantagem Fúria, só que nesse estado de loucura o personagem jogador ainda consegue utilizar CK, consequentemente conseguirá usar jutsus e habilidades em combate. Não recebe bônus ao entrar em fúria, nem tampouco os redutores após sair desse estado.

- Insano Homicida (-2 pontos):

Precisa matar um ser humano (ou semi-humano) a cada 1d dias. Se não cometer um assassinato quando o prazo se esgotar, deve fazer um teste de Resistência por hora; uma falha significa que vai tentar atacar e matar a primeira pessoa que encontrar. (Precisa dizer que NÃO é recomendada para personagens jogadores?).

- Insano Megalomaniaco (-1 ponto):

Você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo e ninguém jamais conseguirá detê-lo! Você com frequência ignora perigos que poderiam matá-lo. Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até à morte.

- Insano Mentiroso (-1 ponto):

Você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Com um teste de Resistência você pode vencer momentaneamente sua insanidade e dizer algo verdadeiro para seus amigos. (Seria interessante o Mestre fazer esse teste em segredo, para que os jogadores não saibam se podem confiar no colega...).

- Insano Obsessivo (-2 pontos):

Exatamente igual à Devoção; você é obcecado em realizar um grande objetivo, e sofre redutor de 1 em todas as suas Características quando faz qualquer coisa que não esteja diretamente ligada a ele.

- Insano Paranoico (-1 ponto):

Você não confia em NINGUÉM nem mesmo em seus amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda (não, nem mesmo aquele jutsu de cura ou pilulazinha de cura...). Não consegue descansar ou dormir direito: mesmo que esteja em uma estalagem ou outro lugar confortável, você recupera PV's e CK's como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera um valor igual à sua Resistência).

- Insano Sonâmbulo (-0 pontos):

Cada vez que dormir, role um dado: um resultado 4, 5 ou 6 indica que você começa a andar enquanto dorme. Você não pode lutar, mas acorda se sofrer qualquer dano.

- Insano Suicida (-0 pontos):

Embora não tenha coragem para se matar, sempre procura oportunidades de morrer desafiando inimigos poderosos, correndo riscos desnecessários. Você PODE ser Suicida e Imortal (o problema é que não vai ganhar muitos Pontos de Experiência. Uma vez que não recebe nenhum ponto em aventuras durante as quais tenha morrido).

> **Má Fama** (-1 ponto):

Você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas de uma forma que não gostaria. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar, pertence a uma raça detestada... por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você, seja de forma merecida ou não.

Você está sempre sob suspeita. Será mais difícil fazer com que confiem em você, e sua presença em um grupo vai tornar todos os outros suspeitos também. Caso seja constatado algum perigo, muito provavelmente você será perseguido mesmo que seja inocente.

> **Maldição** (-1 ou -2 pontos):

Você foi alvo de uma maldição que o perturba todos os dias. Nada que você possa fazer vai acabar com essa sina; sempre ela voltará de alguma maneira. A natureza e efeito exatos da Maldição serão decididos pelo Mestre. Por 1 ponto essa Maldição será "suave", mais irritante ou constrangedora que qualquer outra coisa.

Ela nunca provoca nenhum redutor em seus testes. Por exemplo, pode ser que você se transforme em mulher quando molhado com água fria, e depois volte ao normal quando molhado com água quente. Isso seria uma Maldição suave. Por 2 pontos a Maldição será realmente grave, algo que chega a colocar sua vida em risco.

Se você se transforma em gatinho, porquinho ou pato quando é molhado com água fria (e com 0 em todas as Características, menos uma, enquanto está nessa forma...), isso seria muito mais sério!

Uma Maldição pode ser removida com a jutsus ou comprando a desvantagens. No entanto, é quase certo que ele vai exigir algum tipo de compensação por esse grande serviço seja em dinheiro, seja na forma de uma missão.

> Monstruoso (-1 ponto):

Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas ficarão assustadas ou furiosas. O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos, orelhas pontudas, uma cauda fina...) NÃO conta como monstruosa.

Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto, isso também não é considerado Monstruoso. Por motivos óbvios, ninguém pode ser Monstruoso e ter uma Aparência Inofensiva ao mesmo tempo!

> Mudez (-1 ponto):

O personagem por algum acidente ou fatalidade não consegue mais reproduzir sua voz ou ruídos. Mesmo com esse problema ele é capaz de fazer técnicas e jutsus que lhe foram ensinados.

A dificuldade para aprender acresce em mais um em todos níveis da técnica, mais também impõe um redutor de -2 (Dois) para qualquer um que tente aprender ou copiar a técnica que o personagem soltar.

A maior dificuldade é a falta de comunicação que o personagem sofre, pois as vezes ele próprio tem que criar sua forma de se expressar.

> Ponto Fraco (-1 ponto):

Você ou sua técnica de luta têm algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de H+1 quando luta com você. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez.

Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá e terá um bônus de H+1 quando lutar com ele.

Se você tem Boa Fama ou Má Fama, então seu Ponto Fraco será automaticamente conhecido por praticamente TODOS os heróis e vilões!

> Protegido Indefeso (-1 ponto cada):

Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida. Ter um Protegido é arriscado, pois os vilões podem tentar usa-lo como chantagem para vencer você!

Sua concentração nas lutas será prejudicada caso seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido; nessas situações você sofre um redutor de H1, até que ele esteja são e salvo outra vez. Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde um ponto de Habilidade PERMANENTEMENTE.

Se quiser você pode ter mais de um Protegido, mas isso aumenta seus riscos. Caso dois ou mais Protegidos estejam em perigo ao mesmo tempo, seus redutores serão acumulados (dois Protegidos em perigo, por exemplo, impõem um redutor de -H2).

> Surdez (-2 pontos):

O personagem não pode escutar nada que se passa ao seu redor, nenhum ruído ou barulho, para ele o restou o silêncio mortal. Em jogo, o personagem recebe um redutor de -4 (Quatro) para qualquer teste relacionado a esse sentido, ou que o use em algum momento. Todas as dificuldades podem aparecer, por isso pergunte ao narrador se esse problema vai interferir em alguma ação futura.

> Vulnerabilidade (-1 a -3 pontos cada):

Você é mais vulnerável a certo tipo de dano. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua Armadura e sua rolagem de dados são reduzidas à metade (arredonde para baixo) para calcular sua Força de Defesa: o ataque ignora quase toda a sua proteção e frita seus Pontos de Vida!

Ex.: Você é um Chunin tem Habilidade 5, Armadura 5 e Vulnerabilidade a Luz. Se for atingido por um raio laser, sua Força de Defesa será $2 + (5/2=2) + 1d6$, total FD 4 + 1d6.

O custo desta Desvantagem depende daquilo a que você é vulnerável: Qualquer ataque com Poder de Fogo (3 pontos), Qualquer ataque com Força (2 pontos), Corte; Perfuração; Contusão; Explosão; Calor/Fogo; Frio/Gelo; Luz/Eletricidade; Vento/Som; Químico (Água, Ácido, Venenos...) (1 ponto cada).

Vulnerabilidade não vale apenas contra ataques de outros personagens: se você é vulnerável a Calor/Fogo, então QUALQUER calor ou fogo terá maior chance de feri-lo: incêndios, vapor escaldante, água fervente, lava.



Desvantagens Especiais

Segue abaixo desvantagens que possuem mais de um pré-requisito ou que são restritas a determinada raça, clã ou linhagem. Por medida de segurança sempre questione o narrador sobre a utilidade e a liberação dessas vantagens, como sempre ele pode vetar ou não seu uso.

> Código de Honra (-1 ponto cada):

Você segue um código rígido que o impede totalmente de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa. Você nunca pode desobedecê-las, mesmo que sua vida dependa disso.

- Código da Gratidão: quando alguém salva sua vida (ou de um ente querido seu), você fica a serviço dessa pessoa, até conseguir devolver o favor (salvar sua vida).

- Código da Redenção: jamais atacar sem provocação, sempre aceitar um pedido de rendição, sempre poupar oponentes reduzidos a 0 PV.

Obs.: Esses códigos também podem se adquiridos conjuntamente com outros 2, para formar uma desvantagem de -4.

> Deficiência Física (0 a -2 pontos):

- Audição Ruim (0 pontos): você sofre um redutor de H-1 para notar inimigos escondidos. Esta condição é cancelada se você adquirir Audição Aguçada, restaurando sua audição normal (mas neste caso sem oferecer os benefícios normais da vantagem ou jutsu).

- Sem Faro (0 pontos): você não pode sentir o cheiro e o gosto de nada. Em algumas situações esta condição pode ser vantajosa (o gás pestilento de não terá efeito sobre você), mas também pode colocar você em perigo (você não pode, por exemplo, sentir o cheiro de algo queimando). Para você, todo tipo de comida tem o mesmo gosto (nenhum). Exceto pela aparência, você não pode dizer se um alimento está estragado.

Por outro lado, você raramente passa fome, pois consegue comer coisas capazes de revirar o estômago de um avestruz. Faro Aguçado é cancelado por esta desvantagem.

- Visão Ruim (0 pontos): você é caolho, míope ou enxerga mal por alguma outra razão, sofrendo um redutor de H-1 para ataques à distância e esquivas.

Também sofre um redutor de H-1 em testes para notar inimigos escondidos. Esta condição é cancelada se adquirir Visão Aguçada, restaurando sua visão normal (mas neste caso sem oferecer os benefícios normais da vantagem ou jutsu).

> Fetiche (-1 ponto):

Você não pode fazer jutsus (Genjutsu, Ninjutsu, Kinjutsu, Fuinjutsu) sem um objeto especial que usa para canalizar seu poder. Pode ser um pedaço de pau bento, um amuleto sagrado para religiosos, um instrumento musical para bardos, ou qualquer outro objeto. Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto por algum motivo, você não vai poder usar suas técnicas até recuperá-lo ou conseguir outro igual.

Sempre que você sofre dano, faça um teste de Habilidade: uma falha quer dizer que você deixa cair seu objeto mágico. Recuperá-lo demora um turno. O fetiche não é um objeto raro: se perdê-lo você pode encontrar comprar ou até improvisar outro facilmente. Usando um fetiche quebrado ou improvisado (por exemplo, um galho de árvore para substituir seu bastão), seus jutsus consomem duas vezes mais CKs.

> Modelo Especial (-1 ponto):

Por algum motivo, seu corpo é diferente: muito maior, menor, com membros nos lugares errados... enfim, diferente do padrão humanoíde normal. Por esse motivo, você não pode usar armas, roupas, equipamentos, máquinas e veículos projetados para humanos — apenas aqueles que tenham sido construídos especialmente para você.

O inverso também é válido: máquinas feitas para você não servem para outros personagens. Pertences pessoais que tenham sido escolhidos durante a criação do personagem são, automaticamente, feitos para você.



> Inutilizado (Especial):

Essa desvantagem é muito cruel para com o corpo do shinobi em especial. Ela inutiliza determinados órgãos a critério do jogador, mas lembrando que seria órgãos não vitais, para que assim o soldado seja imbatível cada vez mais em combate.

A exemplo temos as inutilizações do órgão reprodutor, de um dos rins, circulatório e etc. As deformidades existiam na época medieval, porém seus tratamentos e medicamentos fazem falta nessa época, atrapalhando e muito os guerreiros em suas batalhas. Porém é desses problemas que eles tiram a força para sobreviver e lutar cada vez mais.

Segue abaixo planilha com pontuação por cada inutilização:

Inutilização	Pontuação	Problema
Sistema Reprodutor	(- 1 Ponto)	Personagem é Infértil.



Inutilização	Pontuação	Problema
Sistema Digestivo	(- 3 Pontos)	O personagem tem um <i>deley</i> de 56 horas. Tudo que ingerir deverá fazer um teste para saber se conseguirá ou não absorver os nutrientes do alimento, o teste de resistência recebe um redutor de - 2, caso não passe terá contrações e sofrerá perdendo 1 de PV a cada 1 hora, isso até a morte. Caso passe, ganhará +1d6 de horas para tentar digerir o alimento.
Sistema Respiratório	(- 4 Pontos)	O personagem sobrevive com apenas 1 dos pulmões, e assim sempre possui problemas respiratórios. Encontrasse sempre com asma, e outros problemas. Quando entra em crise, caso não passe em um teste de resistência -3, o personagem não para mais de torci, fica sem respirar bem e pode até desmaiar, assim se não conseguir se acalmar, e descansar, o quadro piora. O personagem vai ficar sem voz, e até mesmo perde 1 de Pv a cada 30 minutos, podendo morrer caso não controle sua crise.
Sistema Nervoso	(- 5 Pontos)	O personagem não possui reflexo, e não possui o sentimento de dor. Inicialmente isso parece ser bom, mas não é. Porque o corpo precisa do limite que a dor infringe, para saber a hora de parar. Sem isso o ninja fica desprotegido, sem saber o que é frio, calor ou dor. Sobre sem reflexo, o personagem não possui capacidade motora de se antever aos ataques do inimigo, não podendo esquivar-se de nenhum ataque.

Inutilização	Pontuação	Problema
Sistema Muscular	(- 6 Pontos)	O personagem não consegue desenvolver seus músculos, seja ele grande ou pequeno. Esse problema ocasiona uma má formação muscular, e até mesmo atrofiamento de certas partes do corpo. Na rolagem de 1d6, o personagem deve escolher 4 números, caso seja um desses números, não há atrofiamento. E o narrador escolhe uma área atrofiada. O personagem não pode desenvolver nenhuma atividade física desgastante repetitiva, seja ela qual for. Caso entre em batalha, deverá fazer um teste de resistência – 3 para não ter um ataque epilético e entrar em convulsões e desmaios. A insistência mesmo passando no teste, resulta perda de 1 Pv por minuto, até que a batalha acabe.
Sistema Imunológico	(- 7 Pontos)	O personagem é suscetível a qualquer doença ou mal súbito. Não possui defesas nem anticorpos para combater problemas de saúde. Caso venha ter que realizar um teste que necessite testar de qualquer forma sua Resistência, recebe um bônus no teste de – 3, para qualquer teste. Doenças leves demoram meses para passar, doenças médias são tratadas como graves, e as doenças graves levam o personagem a morte certa. Todo tratamento que exista e possa ser aplicado ao personagem, demora o dobro do tempo para surtir efeito.

Inutilização	Pontuação	Problema
Sistema Circulatório	(- 8 Pontos)	O personagem possui um grave problema no seu sistema circulatório, tendo que se contentar com graves problemas cardíacos que podem ser infartos, ritmia entre outros. Assim sempre que o personagem for submetido a cenas de muito stress, violência ou até mesmo pânico, o jogador deve realizar um teste de resistência – 4 para não sofrer um infarto e culminar em sua morte. Mesmo que tenha passado no teste em uma cena, caso em outra cena se depare com mais stress, pânico ou violência, terá que realizar novos teste. Pessoas que possuam a perícia medicina e queiram ajudar o personagem podem reduzir o teste pela metade.
Sistema Ósseo	(-9 Pontos)	O personagem não pode realizar nenhuma ação de movimento. Possui todos os seus ossos entortados ou em má formação. Isso acarreta indiretamente em outros problemas (Consultar o narrador). Caso o personagem seja exposto a necessidade de se movimentar ou realizar qualquer esforço físico (mínimo) sofrerá perda de 2 PV por turno até a morte. No início da construção do personagem, o jogador deve rolar 2d6 + Resistência para determinar quanto anos de vida ainda lhe resta.
Obs.: Todas essas desvantagens sofrem alterações com o passar dos anos, lógico que para pior. Não esqueça que essas desvantagens ficam melhor em NPC (Personagem do Narrador) que possuem toda uma história e futuros já determinados, por isso caso queira comprar, avalie o impacto que isso vai ocasionar em seu jogo.		

Parte 04

Perícias:

As perícias são um tipo diferente de vantagem. Portanto, na Ficha de Personagem, elas são anotadas no espaço destinado às vantagens. Cada perícia representa um grupo de conhecimentos, coisas que o personagem sabe fazer além de lutar. Não há perícias ligadas a armas e combate: embora algumas até possam ser usadas para atacar, elas não têm efeito sobre as estatísticas de combate normais do personagem. Nenhuma perícia vai, jamais, ter qualquer efeito sobre a Força de Ataque ou Força de Defesa.

Quando escolhe possuir Perícias, você tem duas alternativas. A primeira e mais simples é comprar a Perícia completa por 2 (dois) pontos. Comprar uma Perícia completa pode ser caro (simples 2 (Dois) pontos podem fazer MUITA diferença...), mas torna você um grande entendido naquela área. Se você escolheu Máquinas, isso inclui 8 (oito) especializações como dirigir, pilotar, operar, construir e consertar praticamente qualquer máquina, aparelho ou veículo.

Se optar por Idiomas, saberá falar as seis (6) principais línguas do mundo, podendo arranhar até os idiomas mais exóticos. ("Hmmm... acho que é aramaico! Estou fora de forma, mas creio que significa..."). Mas o jogador pode NÃO desejar para seu personagem conhecimentos completos sobre Máquinas, talvez ele prefira ser apenas um mecânico, ou apenas um piloto, ou apenas um programador de computadores. Esta é a opção mais realista.

Assim, em vez de comprar a Perícia completa, você pode escolher para o personagem uma pequena área da Perícia (uma **Especialização**) ou de outra qualquer. Por 1 (Um) ponto, você pode pegar 4 (quatro) especializações quaisquer. É mais barato que comprar a Perícia inteira (2 pontos), mas você NÃO poderá usar os outros conhecimentos ligados àquela Perícia.

Então, se pagou 1 ponto para ter Montaria, e Hipnotismo, não poderá usar outras habilidades de Animais, Máquinas ou Manipulação. Se escolher Sobrevivência na Selva, não pode usar sua Perícia para sobreviver em desertos, montanhas ou outros lugares fora da selva. Note que as 4 (quatro) Especializações escolhidas NÃO precisam pertencer todas à mesma Perícia, você pode escolher aquelas que quiser.



Na maioria dos mundos, qualquer habilidade ou conhecimento se encaixa em pelo menos um destes grupos. Todas as perícias custam 2 pontos cada e lhe concede 8 (oito) especializações da mesma Perícia, e uma especialização custa 1 ponto cada e lhe concede 4 (quatro) especializações de perícias diversas. Apenas a perícia **Manipulação*** custa 1 ponto completa.

Obs.: Teste fáceis para quem possui a determinada perícia não necessitam de rolagem de dados, o personagem possui acerto automático, para quem não possui o teste é H-1. Para testes normais quem possui a perícia recebe um bônus de +2, quem não possui a perícia recebe um redutor de -3 na habilidade. E para testes difíceis, quem possui a perícia recebe um redutor de -1 em habilidade, e quem não possui a perícia, **NÃO** pode realizar o teste.

Efeitos das Vantagens e Desvantagens

Embora isso seja complicar um pouco as coisas, o Mestre pode determinar bônus e redutores em testes de certas Perícias (ou Especializações) dependendo das Vantagens e Desvantagens do personagem. Abaixo seguem apenas alguns exemplos:

Aparência Inofensiva: +1 (Um) em Lábia e Sedução; -2 (Dois) em Interrogatório e Intimidação.

Arena e Ambiente Especial: +2 (Dois) em Sobrevivência no local escolhido.

Código de Honra dos Cavalheiros: +1 (Um) em Sedução.

Código de Honra da Honestidade: -2 (Dois) em Manipulação.

Boa Fama: +1 em Lábia e Sedução; -2 (Dois) em Interrogatório, Intimidação e Tortura.

Genialidade: +2 (Dois) em todas as Perícias.

Inculto: -3 (Três) em todas as Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência.

Insano: -2 (Dois) em Manipulação.

Má Fama: +1 (Um) em Interrogatório, Intimidação e Tortura; -1 em Lábia e Sedução.

Monstruoso: +1 (Um) em Interrogatório e Intimidação; -2 (Dois) em Lábia e Sedução.

Segue abaixo alguns bônus e redutores para testes genéricos e que possam se fazer necessário ao jogador. Segue:

- Tarefas Fáceis: personagens com a Perícia adequada não precisam de nenhum teste.
- Tarefas Normais: o personagem que possua a perícia certa faz os testes normalmente, ou caso seja algo apenas incomum recebe (-1) de redutor.
- Tarefas Médias: personagens com a Perícia adequada fazem um teste de Habilidade -2 (Dois) ou -3 (Três).
- Tarefas Difíceis: personagens com a Perícia adequada fazem um teste de Habilidade -4 (Quatro) ou até no máximo -6 (Seis).

Existem onze perícias: *Animais, Arte, Ciência, Crime, Esporte, Idiomas, Investigação, Máquinas, Medicina, Manipulação, Sobrevivência.*

Veja abaixo:

> Animais:

Você entende de animais. Um personagem com esta Perícia sabe cuidar de animais, tratar de seus ferimentos, evitar animais perigosos, cavalgar, treinar e até domar um animal selvagem (mas se deseja ter um animal treinado, vai precisar também da vantagem Aliado).

Em mundos de fantasia, esta Perícia também permite se comunicar com os animais.

Domar Animais Selvagens: você sabe domar animais selvagens.

Domar Animais: você sabe domar animais domesticáveis.

Montaria: você sabe montar cavalos e outros tipos de animais, como elefantes e camelos.

Tratamento: você sabe alimentar e cuidar de animais. Pode também perceber se um animal está doente.

Treinamento: você sabe treinar animais domésticos para fazer truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar.

Veterinária: você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais. Funciona como Medicina, mas apenas para animais.

Fisiologia: felinos, equinos, suínos, marítimos, aves, repteis, mamíferos, e etc. (cada divisão é uma especialização).

> Artes:

Você tem sensibilidade e talento para artes. Sabe cantar, dançar, desenhar e tocar instrumentos musicais. Esta Perícia é uma exigência para certas técnicas que influenciam a mente e/ou os sentimentos (Genjutsu/Ninjutsu).

Atuação: você é um ator. Pode simular emoções que não está sentindo.

Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos, e também reconhecer peças falsificadas.

Fotografia: você sabe tirar fotos profissionais e, se tiver acesso a um laboratório, revelar fotos.

Instrumentos Musicais: você sabe tocar instrumentos musicais de vários tipos.

Prestidigitação: você pode fazer truques com pequenos objetos, fazendo sumir moedas, lenços e cartas de baralho como se fosse mágica.

Redação: você sabe produzir textos profissionais: relatórios, poesias, romances, reportagens, cartas de amor...

Outras Especializações: *Canto, Culinária, Dança, Desenho, Pintura, Escultura, Ilusionismo, Joalheria, Literatura Nacional, Literatura Estrangeira, Artes Circenses, Artes de rua e Artesanato.*

> Ciência:

Você é um cientista. Tem grandes conhecimentos sobre ciências em geral, incluindo os mais obscuros.

Astronomia: você sabe reconhecer estrelas e constelações, ler mapas estelares e saber se existe planetas à volta de uma estrela.

Biologia: você sabe tudo sobre plantas e animais. Sabe dizer quais são comestíveis, venenosos, medicinais...

Ciências Proibidas: você conhece coisas que não deveria: feitiçaria, extraterrestres, OVNI's, demônios...

Geografia: você sabe fazer mapas e reconhecer lugares através da paisagem.

História: você sabe sobre os fatos notáveis ocorridos na história da humanidade.

Meteorologia: você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.

Psicologia: você conhece a mente humana e, se tiver informações suficientes, pode prever o comportamento de uma pessoa ou grupo de pessoas.

Outras Especializações: *Antropologia, Arqueologia, Criminalística, Ecologia, Genética, Metalografia, Química, Física (quântica ou clássica).*

> Crime:

Você é um ladrão, espião, falsário, arrombador ou outro tipo de criminoso. Consulte o Mestre para saber se esta Perícia está disponível para personagens jogadores.



<http://jiraya-jj.deviantart.com/>

Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.

Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou apenas ocultar a própria aparência.

Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos e também reconhecer peças falsificadas.

Furtividade: você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.

Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.

Punga: você sabe bater carteiras.

Rastreo: você sabe seguir pistas e pegadas.

Tortura: você consegue o que quer provocando dor em suas vítimas.

> Esporte:

Você é um atleta. Sabe praticar vários tipos de esportes, e conhece suas regras. Atenção: se você pretende usar algum esporte em combate (artes marciais, boxe, arquearia...) terá que usar as regras normais de combate.

Acrobacia: você pode equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo...

Alpinismo: você sabe escalar montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.

Arquearia: você sabe usar arco e flecha. Para usar esta Especialização em combate, faça um teste de Habilidade para atacar. O dano será baseado em seu Poder de Fogo.

Corrida: você é um corredor de curta e longa distância.

Jogos: você conhece muitos jogos, como cartas, jogos de tabuleiro, videogames, RPGs...

Mergulho: você sabe usar equipamento de mergulho.

Natação: você sabe... bem, nadar.

Pilotagem: você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.

Outras Especializações: *Arremesso, Boxe, Artes Marciais, Salto, Caça, Pesca, Paraquedismo, entre tantos outros estilos de luta e diversão.*

> Idiomas:

Você é um poliglota. Conhece os principais idiomas usados no mundo

e pode aprender com facilidade outras línguas. Se você não possui esta Perícia, saberá falar apenas sua língua nativa. Cada idioma conta como uma Especialização separada.

Código Morse: você sabe transmitir e receber mensagens compostas de pontos e traços.

Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

Leitura Labial: você sabe descobrir o que alguém está dizendo observando os movimentos de sua boca.

Linguagem de Sinais: você pode se comunicar sem som, com gestos.

Outras Especializações: *Qualquer outro idioma falado no mundo.*

> Investigação:

Você é um policial, detetive ou agente secreto, e conhece técnicas de investigação. Sabe seguir pegadas, procurar impressões digitais, usar disfarces, instalar explosivos, decifrar códigos secretos, destrancar fechaduras e desarmar armadilhas.

Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.

Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou ocultar a própria aparência.

Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos e também reconhecer peças falsificadas.

Furtividade: você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.

Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.

Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.

Rastreo: você sabe seguir pistas e pegadas.

Tortura: você sabe como conseguir informações a base de agressões físicas e torturas emocionais.

Outras Especializações: *Forense, Conhecimentos Legais, Burocracia Criminal, Legalidade, Legalidade Militar.*

> Máquinas:

Você é bom com máquinas, veículos e computadores. Sabe operar, pilotar, dirigir, construir e consertar qualquer coisa se tiver as peças e ferramentas certas.

Esta Perícia é uma exigência para possuir uma Máquina (caso seja permitido pelo Mestre) e também consertar (ou seja, restaurar Pontos de Vida) Máquinas e Construtos.

Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Computação: você sabe operar computadores, navegar na Internet, quebrar senhas e penetrar em sistemas protegidos.

Condução: você sabe dirigir veículos terrestres como carros, ônibus, motos...

Eletrônica: você sabe consertar (mas não construir) aparelhos eletrônicos como telefones, rádios e computadores.

Engenharia: você sabe construir (mas não consertar) máquinas, veículos, armas e aparelhos eletrônicos, cada especialidade conta como uma especialização.

Mecânica: você sabe consertar (mas não construir) máquinas, veículos e armas, cada especialidade conta como uma especialização.

Pilotagem: você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões. Cada especialidade conta como uma especialização.

> Manipulação*:

Você sabe obter favores de outras pessoas por meios diversos, através de truques, engodos ou ameaças.

Hipnose: você pode afetar a mente de uma pessoa e torna-la mais fácil de manipular.

Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.

Lábia: você convence as pessoas com muita bajulação e conversa mole.

Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.

Tortura: você consegue o que deseja provocando dor em suas vítimas.

Sedução: você sabe fingir sentimentos românticos com relação à vítima.

Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.

Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.

Atuação: você é um ator. Pode simular emoções que não está sentindo.

> Medicina:

Você é um bom médico. Sabe dizer que tipo de doença um paciente tem, como cura-la, e também pode fazer cirurgias. Quando um personagem precisa de cuidados médicos, você pode providenciar.

Um teste bem sucedido de Medicina pode restaurar 1 PV em um personagem, mas é permitido apenas um teste por dia para cada personagem. Medicina pode ser usada para recobrar personagens que estejam com 0 PVs, dependendo da gravidade de seus ferimentos.

Cirurgia: você sabe tratar de doenças e ferimentos internos.

Diagnose: você sabe dizer se uma pessoa está doente, reconhecer a doença e qual a maneira de curá-la.

Primeiros Socorros: você sabe fazer curativos, reduzir fraturas, deter sangramentos e outras coisas que se deve fazer ou NÃO fazer em caso de acidentes com vítimas.

Psiquiatria: você sabe lidar com traumas e doenças mentais.

Quando um personagem Insano falha em seu teste para resistir à loucura, você ainda pode tentar um teste de Habilidade para ajudá-lo (mas não poderá curá-lo totalmente de sua insanidade).

Obs.: Como especialização, o jogador pode pegar qualquer área da medicina que exista na era medieval, menos veterinária que faz parte de outra perícia.

> Sobrevivência:

Você consegue sobreviver em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir pistas e encontrar abrigo para você e seus amigos. Cada tipo de região conta como uma Especialização.

Alpinismo: você sabe escalar em montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.

Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.

Arquearia: você sabe usar arco e flecha. Para usar esta Especialização em combate, faça um teste de Habilidade para atacar. O dano será baseado em seu Poder de Fogo.

Furtividade: você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.

Metereologia: você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.

Navegação: você sabe dizer onde está e que direção deve seguir.

Pesca: você sabe pegar peixes e outros animais aquáticos com linha e anzol, rede ou arpão.

Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.

Outras Especializações: *Artico, Oceano, Rios de Lagos, Floresta Tropical, Floresta Temperada, Planície, Deserto, Montanha, Cavernas...*

Parte 05

Kit's Iniciais:

Todo Shinobi tem um nível de graduação pelo qual é possível se avaliar a força e a habilidade que ele possui, existindo claro algumas poucas exceções. São vários os níveis shinobis existentes, abaixo conheceremos alguns deles:

Estudante da Academia:

É o primeiro passo de um ninja. Todos os shinobis começam na academia, com a finalidade de terem a "base" de o que é realmente ser um ninja. Eles são os mais fracos, mas pode haver algumas exceções. Zabuza por exemplo, ainda não era graduado como Gennin e matou muitas pessoas. Gaara, quando tinha 6 anos podia matar Chuunins e Jounnins que tentaram assiná-lo.

Existem também casos como os de Haku ou Kimimaro, que nunca frequentaram uma academia ninja por causa de seus problemas sofridos na infância, por possuírem linhagens sanguíneas avançadas, e mesmo assim, são ótimos shinobis. Geralmente os Estudantes usam técnicas como Bunshins, Kawarimi, técnicas com armas, etc.

Alguns exemplos de Estudantes da Academia: Konohamaru, neto do Terceiro Hokage (Sarutobi), Moegi e Udon.

> Acadêmico: Apenas utilizado para alusão a iniciação no mundo ninja.



> Gennins (0 Ponto):

Shinobi já graduado na academia ninja. A maioria dos gennins utiliza técnicas básicas, grande parte delas aprendidas na academia, mais é válido lembrar que alguns Gennins, desenvolvem técnicas próprias, ou caso tenham, técnicas de sua linhagem sanguínea avançada, serão sempre lembrados como gênios ou super habilidosos. Normalmente são formados grupos de três Gennins para serem treinados por um Jounnin.

Eles recebem missões muito fáceis e "chatas", como andar com os cachorros de um homem rico ou procurar um gato, resgatar um animal que fugiu, ou ajudar pessoas a colher e plantar. Apenas depois de um bom tempo, os gennins começam a aplicar suas habilidades em missões mais complicadas, que variam entre missões de nível D às missões de nível B.

Alguns exemplos de Gennins: Uzumaki Naruto, Uchiha Sasuke, Haruno Sakura, Yamanaka Ino, Akimichi Chouji, Inuzuka Kiba, Aburame Shino, Hyuuga Hinata, Rock Lee, Hyuuga Neji, TenTen e Outros...

Bônus: O personagem já se formou na Academia de sua Vila Oculta nativa, pode realizar missões de Rank (E), (D) e (C) (Isso se possuir trio). Pode ter suas características até 3 (três) e ganha +3 pontos para distribuir nos caminhos ninjas. Pode comprar Mestre por 1 (Um) ponto a menos no início do jogo, e possuem PV e CK (x10). Podem ter até 1 (um) Dom da Luta em ficha.



> Chūnin (1 Ponto):

Depois de participar do Exame Chunnin (Chunnin Shiken), o Gennin é julgado por sua força e inteligência, desenvoltura em batalha, raciocínio lógico e rápido, e também por suas técnicas, toda essa avaliação é feita pelos Kage's e superiores presentes dentre os juizes. Eles agora são qualificados para liderar um grupo de Gennins durante missões extracurriculares, como por exemplo, quando o vilarejo é atacado. Eles podem ser mandados em missões sozinhos ou em grupo.

Alguns exemplos de Chunnins: Nara Shikamaru (depois do exame Chunnin) Umino Iruka, Mizuki...

Bônus: Você começa o jogo já como Chunnin, sua experiência de batalha é bem maior que de qualquer Gennin, sua força e destreza são consideráveis no campo de batalha. Pode ter características até 4 (quatro) em sua ficha de personagem. Pode ter de 1 (Um) a 5 (Cinco) anos no cargo.

Você ganha mais dinheiro completando missões e lógico pode fazer as missões de Rank (C) e (B) sem depender de trio, mais ainda necessitando de autorização para realizar missões Rank A. Segue abaixo características do Kit:

- Você ganha +1d6 (Um) adicional ao dano e defesa, pois recebeu um treinamento a altura para poder desenvolver Força e Raciocínio em batalha.
- Você começa com +5 pontos para distribuir nos caminhos ninjas.
- Começa com todas as técnicas básicas e que não são especiais de Rank (D) para baixo.
- Pode escolher 3 (três) especializações de perícias gratuitamente.
- Pode ter até 2 (Dois) Dom da Luta na ficha.
- Possui PV / CK Inicial (x12);
- Pode liderar uma equipe de Gennins se assim desejar.
- Ganha Cód. Militar se já não possuir, protegido indefeso (Trio).



> Jōnin Especial (3 Pontos):

Todo Jōnin Especial tem alguma habilidade fora do comum em uma área específica. Por exemplo, Morino Ibiki que é do grupo de Interrogação de Konoha (Grupo de Tortura para quem não cooperar).

Mitarashi Anko é uma Jōnin Especial, pois graças à sua familiaridade com o vilarejo do som, consegue fornecer informações especiais para Konoha. Na ANBU, espécie de "Polícia Especial de Konoha", a grande maioria dos membros são Jōnins Especiais.

Alguns exemplos de Jōnins Especiais: Gekkou Hayate, Morino Ibiki, Mitarashi Anko, etc.

Requisito: Habilidade 4 e Inteligência 4.

Bônus: Você começa o jogo já como Jōnins Especial, nível Superior para um ninja em Konoha, você faz parte do esquadrão superior de batalha e táticas de guerra. Seu poder é incomparável e suas habilidades podem surpreender os oponentes. Geralmente possuem uma habilidade em particular que os fazem ser especiais para certos casos. Podem ter características até 5 (cinco) na ficha de personagem.

Você ganha muito bem completando missões, e pode fazer missões de Rank (A) sempre que desejar. Suas habilidades são tão grandes que você não mais é requerido para fazer missões Rank (E) e (D). Segue abaixo características do Kit:

- Você ganha +2d6 (Dois) adicionais ao dano e defesa, pois você recebeu um treinamento especial e árduo.
- Você começa com +7 pontos para distribuir nos caminhos ninjas.
- Possui PV / CK inicial (x14).
- Possui todos os jutsus básicos de Rank C para baixo.
- Pode ter até 3 (Três) Dom da luta na ficha.
- Pode liderar 2 (dois) trios de Gennins. Isso se desejar toda essa responsabilidade.
- Pode trocar suas ações de movimento e livre, por outra ação padrão.
- Deve escolher uma Perícia completa dentre as citadas nesse livro, sem pagar pontos por ela.
- Você ganha Cód. Militar se já não possuir e Devoção a Vila de Konoha ou Hokage se já não possuir.

> Jōnin (4 Pontos):

Jōnins (Literalmente significa "Alto Ninja", "Ninja de Elite") são geralmente shinobis altamente experientes com grande habilidade

individual que servem como capitães militares.

Eles são muitas vezes enviados em missões de Rank A, e Jōnins experientes podem até mesmo ser enviado em missões de Rank-S (que são consideradas as mais difíceis). Não é incomum para um Jōnin ir a missões sozinho. Alguns usam habilidades de Genjutsu e Taijutsu acima da média.

Alguns Jounnins possuem uma força incalculável e algumas habilidades completamente desconhecidas. Além disso, Jounnins são maduros o suficiente para treinar grupos de três Gennins e acompanhá-los em missões.

Alguns exemplos de Jounnins: Hatake Kakashi, Maito Gai, Sarutobi Asuma, Yuuhi Kurenai, entre outros...

Requisitos: Habilidade 5 e Inteligência 5.

Bônus: Você começa o jogo já como Jounnin, nível máximo para um ninja em Konoha, você faz parte do esquadrão superior de batalha e táticas de guerra juntamente com os Jounnins Especiais. Porém seu poder e suas habilidades são superiores, dando-lhe conceitos, status e prestígios diferenciados de um Jounnin.

Sempre possuem uma ou mais habilidade em particular que os fazem ser especiais para certos casos. Você ganha muito bem completando missões, e pode fazer missões de Rank (S). Suas habilidades são tão grandes que você não mais é requerido para fazer missões Rank (E), (D) e (C). Segue abaixo características do Kit:

- Você ganha +3d6 (três) adicionais ao dano e a defesa, pois você recebeu um treinamento especial e árduo.
- Você começa com +10 pontos para distribuir nos caminhos ninjas.
- Possui PV / CK Inicial (x16).
- Possui todos os jutsus básicos de Rank B para baixo.
- Você pode desenvolver até 2 (Dois) elementos de Chakra.
- Pode ter até 3 (Três) Dom da luta na ficha.
- Pode liderar 3 (Três) trios de Gennin, que formão assim um batalhão. Isso se desejar toda essa responsabilidade.
- Pode trocar suas ações de movimento e livre, por outra ação padrão.
- Pode realizar um teste de Inteligência (-1) para realizar uma terceira ação padrão no seu mesmo turno, caso falhe o próximo turno só terá ações de movimento e livre.
- O personagem não possui limites de pontuação em sua ficha de personagem.
- Você ganha Cód. Militar se já não possuir e Devoção a Vila de Konoha ou Hokage, algum Insano a escolha do personagem.



ANBU (Ansatsu Senjutsu Tokushu Butai) (3 Pontos):

A Elite Especial Shinobi. Todos os shinobis existentes na ANBU tendem a ser Jōnins Especiais e além de tudo, tem bastante poder. Os Shinobis ANBU são normalmente enviados para capturas, assassinatos especiais, investigações secretas e sempre tem participações nas guerras. Os shinobis ANBU utilizam máscaras que acreditam estarem relacionadas à personalidade do usuário.

Alguns exemplos de ex-membros ANBU: Hatake Kakashi, Uchiha Itachi, Yamato.

Bônus: A elite shinobi das grandes nações resume-se a um esquadrão que somente está ligado a uma coisa, sucesso na missão. Guerreiros utilizados diretamente pelos Kages, os ANBU's são inimigos fenomenais e aliados muito úteis em batalhas e guerras ninjas. Suas habilidades são sempre um enigma, e suas ações sempre são vistas com destreza e precisão. Um ANBU geralmente possui uma habilidade muito especial útil em combate ou para se evitá-lo, quase sempre vem dos esquadrões Jōnins e Chunins. Muitos pensam que esses guerreiros estão acima dos Jounins, porém são coisas totalmente diferentes, pois os ANBU's servem ao Kage e somente a ele, os Jounins servem ao Kage e a Vila em si, possuindo sua própria autonomia perante os "Guerreiros Mascarados". Segue abaixo as características do Kit:

- O kit ANBU apenas agrega valor ao personagem, podendo ser comprado em conjunto com outros Kits. Porém para personagens jogadores, somente Chunins podem adquirir essa vantagem.

Ex: Sannji deseja ser um Chunin e assim paga 1 ponto para isso, porém ele também anseia ser um ANBU, assim gasta mais 3 pontos e fica sendo um guerreiro ANBU no nível de Chunin, tudo por 4 pontos.

- Começa com as técnicas básicas de ANBU de Rank até nível "C".
- Ganha mais +5 pontos adicionais em caminhos ninjas, além dos pontos fornecidos pelo Kit Original (Gennin / Chūnin / Jōnins Especiais / Jōnins).
- A Máscara, um artefato raro que concede um Bônus duradouro* ao usuário de +1 (Um) ponto em uma característica FÍSICA é um presente concedido aos guerreiros shinobis. Junto a essa máscara, o guerreiro recebe uma armadura, que concede +1 (Um) ponto duradouro* em qualquer característica física diferente da aumentada pela máscara. E só funcionará se o personagem estiver usando a máscara.

***Obs.:** Duradouro significa que o bônus persiste até o personagem utilizar a máscara, e para isso deve estar ciente do juramento feito no

início da carreira, só assim o bônus funciona.

E o personagem deve estar ciente das duas características que escolher, pois para sempre os bônus serão fixados nessas características, sem direito de troca.



> Nukenin (Ninjas Fugitivos):

Ninjas que abandonaram por motivos pessoais ou traíram o seu vilarejo. Por isso, eles são marcados para serem mortos pelos Oinins (Caçadores Ninjas), que caçam sua presa (Ninjas Fugitivos) e sempre tentam cumprir seu objetivo. O ponto relevante sobre esse tipo de pessoas é a força de vontade e a coragem que eles possuem para continuarem vivos, caçada após caçada. Geralmente se unem a uma organização ou grupo criminoso para que assim possam descansar e até mesmo sobreviver!

Alguns exemplos de Ninjas-Rejeitados: Uchiha Itachi (Konoha), Hoshigaki Kisame (Névoa), Momochi Zabuza (Névoa), Orochimaru (Konoha), etc.

OBS.: Como percebido esse Kit é uma desvantagem, que pode ser adquirida com qualquer outro Kit. O jogador deve estar ciente que essa pontuação (-2 a -10) é em relação ao seu nível de poder, (-2) para Gennin, (-4) para Chunin, (-6) para ANBU, (-8) para Jōnin

Especial e Jōnin respectivamente, e (-10) para Sennin, porque quanto maior for seu nível maior será a recompensa pela sua cabeça.

Bônus / Desvantagem:

- O jogador deve está ciente que ele adquire junta a esse Kit a desvantagem Inimigo (-2), que são as 5 Grandes Nações Ninjas, sem receber pontos por ela.
- O personagem ganha à perícia Sobrevivência, caso não possua.
- O personagem ganha Boa Fama (Submundo Ninja), e respectivamente Má Fama Mundo Ninja.

OBS.: Aviso aos jogadores!!! Esse Kit é um grande trava jogo para aqueles que querem desenvolver o seu personagem, pois o mesmo vive em constantes batalhas, não possui muito enredo para jogar e atrapalha qualquer jogador que esteja em um grupo, e muito pior um grupo que vive em missão. Por isso pensem antes de adquiri-lo.

> Oinin (Caçadores Ninjas) (3 Pontos):

Caçadores Ninja, são os shinobis especializados em matar ou capturar os Ninjas-Rejeitados (Nukenins) que fogem da vila. Normalmente possuem um poder especial como uma linhagem sanguínea avançada ou Jutsus especiais. São shinobis extremamente inteligentes e podem ser identificados por suas máscaras especiais (parecidas com a da ANBU).

Bônus:

- Deve escolher entre as perícias Investigação e Sobrevivência;
- Ganha Genialidade;
- Possui boa fama nas 5 Grandes Nações Ninjas, e consequentemente Má Fama no Submundo Ninja.
- Quando lutam com suas máscaras que são **únicas**, podem realizar qualquer ataque com força máxima 2 (duas) vezes ao dia (24 horas). Essa manobra é válida para qualquer ação de ataque / contra-ataque.



> Sennins (Grande Sábio Eremita) (7 Pontos):

Fortes candidatos ao cargo de Kage são considerados "Ninjas Lendários" e que decidiram viver fora de suas respectivas vilas por razões pessoais, porém não são considerados Ninjas-Rejeitados, pois mantêm o contato com suas vilas. São pessoas de incalculável poder e muita sabedoria. A força de um Sannin chega até a ser comparada com a de um Kage.

Os Sennins que aparecem no anime são os Três Sannins Lendários de Konoha: Jiraya, Orochimaru e Tsunade, os três discípulos de Sandaime, o Terceiro Hokage.

Pré-Requisito: Habilidade 6 e Inteligência 5, bem como a vantagem Senjutsu.

Bônus:

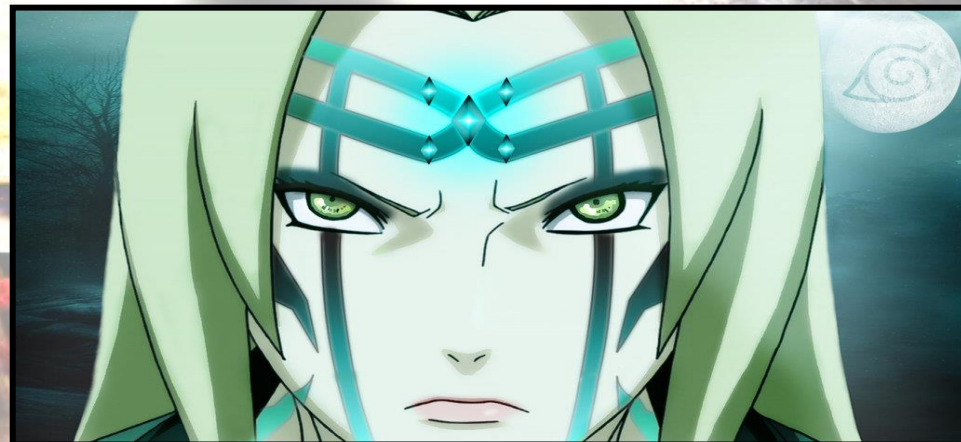
- Você ganha 4d6 (quatro) adicionais ao dano e a defesa, pois você recebeu um treinamento especial e árduo.
- Você começa com +12 pontos para distribuir nos caminhos ninjas.
- Você começa com +1 Ponto no caminho ninja Senjutsu (caminho da natureza).
- Possui PV / CK Inicial (x20).
- Possui todos os jutsus básicos de Rank B para baixo.
- Você pode desenvolver até 2 (Dois) elementos de Chakra.
- Pode ter até 3 (Três) Dom da luta na ficha.

- Pode trocar suas ações de movimento e livre, por outra ação padrão.
- Pode realizar um teste de Inteligência (-1) para realizar uma terceira ação padrão no seu mesmo turno, caso falhe o próximo turno só terá ações de movimento e livre.
- O personagem **não** possui limites de pontuação em sua ficha de personagem.
- Você recebe a desvantagem Protegido Indefeso (Pergaminho de Contrato), do animal a sua escolha.

> Kages (Especial):

O mais poderoso Shinobi de um vilarejo. Seu poder só pode ser comparado ao de outro Kage (de outra vila). Sua finalidade é administrar toda vila, incluindo os shinobis dela, as missões e seus moradores. Caso haja uma guerra, se necessário, o Kage será capaz de dar sua vida pelo seu vilarejo.

Esse Kit **NÃO** pode ser comprado no início do jogo, por nenhum personagem. Para chegar nesse nível o ninja (personagem jogador) deve ter provado seu valor em diversos momentos e deve ser aprovado pelo conselho da vila em que se candidatou ou foi chamado. É uma das maiores honrarias do mundo ninja.



Parte 06

Regras de Jogo:

Um RPG pode ter muitas ou poucas regras. Depende dos jogadores e do mestre. Usar mais regras torna o jogo mais rico e complexo. Usar menos torna tudo mais fácil e rápido. Não há modo certo ou errado — cada grupo joga como quiser. No entanto, é preciso que todos concordem com as regras utilizadas.

NARUTO RPG tem poucas regras, se comparado a outros jogos de RPG. Elas são explicadas neste capítulo. Quase todas as outras regras são inventadas pelo mestre quando necessárias. Sempre que uma situação diferente aparece, ele inventa uma regra nova para ela.

Dados:

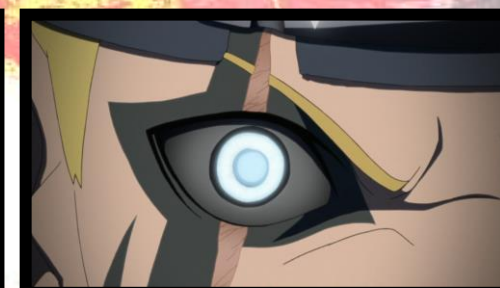
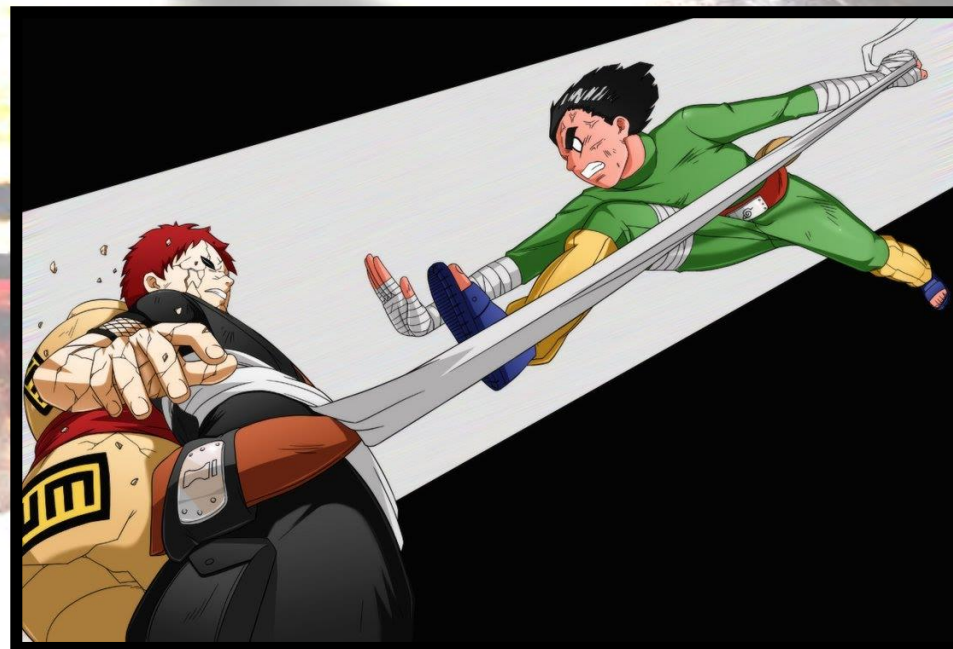
Muitos jogos de RPG usam dados especiais, multifacetados, diferentes dos dados comuns que conhecemos. Eles são chamados de d4, d8, d10, d12 e até d20. Você não precisa se preocupar com isso, porque 3D&T usa apenas dados normais de seis lados, ou d6. Vamos chamá-lo simplesmente de “d”.

Quando aparece um número antes do “d”, ele indica a quantidade de vezes que o dado deve ser jogado. Então, “3d” significa que você deve rolar o dado três vezes (ou rolar três dados) e somar os números obtidos. Os resultados possíveis em uma rolagem de 3d variam de 3 ($1+1+1$) a 18 ($6+6+6$).

Quando aparece um número depois do “d”, ele virá sempre acompanhado de um sinal aritmético “+” ou “-”. Digamos que seja $1d+3$. Isso quer dizer que você deve rolar um dado e somar 3 ao resultado. Neste caso vai conseguir no mínimo 4 ($1+3$) e no máximo 9 ($6+3$).

O mesmo vale para subtrações. Quando você vê algo como $2d-1$, deve rolar dois dados e subtrair 1 do resultado. Neste caso, o mínimo será 1 ($1+1-1$) e o máximo, 11 ($6+6-1$). Mas atenção, uma rolagem *nunca* resulta em menos de 1. Então, se você rola $1d-3$ e tira um 2 no dado, o resultado será 1 (e não -1).

Apenas um dado é necessário para jogar 3D&T, mas muitas vezes você terá que lança-lo várias vezes, ou passá-lo para outros jogadores o tempo todo. O ideal é ter vários dados sobre a mesa, de preferência um para cada jogador.



Testes:

Em certas situações, geralmente quando o jogador diz que seu personagem vai fazer algo perigoso ou dramático, o mestre pode exigir um teste. Qualquer coisa pode ser testada: abrir uma porta trancada, saltar sobre um desfiladeiro, encontrar uma informação em um computador... até dar um passo — se for um passo perigoso!

Ao fazer o teste, o jogador lança um dado e compara o resultado ao valor da característica correspondente (Força, Habilidade, Resistência, Armadura, Poder de Fogo ou Inteligência). Um resultado igual ou menor indica sucesso naquela ação, e um resultado maior indica fracasso. Um resultado 6 será *sempre* uma falha. O mestre define qual característica será testada, de acordo com o tipo de ação sendo executada das cinco características, aquelas que exigem testes mais frequentemente é habilidade e inteligência.

A segunda mais testada é Resistência, testes de Força, Armadura e Poder de Fogo são raros.

Bônus e Penalidades: o mestre pode dizer que uma tarefa é mais fácil ou difícil que o normal (uma mosca é mais difícil de acertar do que uma parede, por exemplo). Então, em vez de testar uma característica normalmente, o jogador ganha um bônus ou sofre uma penalidade em sua jogada: se um personagem tem Força 3 e recebe do mestre um bônus de +2 em um teste de Força, vai precisar de um resultado 5 ou menos no dado ($3+2=5$); por outro lado, se ele tem Habilidade 4 e recebe uma penalidade de -3, só terá sucesso na jogada se tirar 1 ($4-3=1$).

Normalmente o mestre aplica bônus ou penalidades em testes de características ou perícias; em alguns casos, contudo, ele pode aplicá-los também em testes de combate.

Turno ou Rodada:

As aventuras de RPG acontecem na imaginação, e na imaginação o tempo corre de forma diferente; em um jogo de RPG, um ano pode passar em um segundo! Em NARUTO RPG, como na maioria dos RPGs, o modo mais importante de medir a passagem do tempo é o turno — ou rodada. O turno é “a sua vez” de jogar, uma medida de tempo para saber como as coisas acontecem no mundo do jogo.

Um turno é uma medida imaginária, não tem um valor exato em tempo real: um segundo (quase sempre em situações de combate), dez segundos, um minuto... não faz diferença. O importante é que um turno começa na iniciativa do primeiro personagem que age, e termina depois da iniciativa do último personagem.

Na sua iniciativa, cada personagem pode executar uma ação e um movimento.

- **Ação:** Atacar e lançar jutsus são exemplos de ações. Usar uma vantagem que consome CK's não é uma ação, a menos que seja parte de um ataque (como um Jutsu).

- **Movimento:** Um movimento é quase qualquer coisa que não seja atacar ou usar jutsu. Em um turno você pode mover-se em velocidade máxima (veja adiante) e também executar uma ação. Você pode fazer isso na ordem que quiser (mover-se e agir, ou agir e mover-se).

Você pode mover-se duas vezes (o dobro de sua velocidade máxima) e não realizar nenhuma ação. Mas *não* pode fazer o contrário (ficar imóvel e fazer duas ações). Certas ações não agressivas podem ser executadas como se fossem movimentos.

Trocar de arma, ingerir uma pílula jogar algo para um aliado pegar, abrir ou fechar uma porta, entrar ou sair de um veículo... o mestre decide quais ações podem ser movimentos. A vantagem Aceleração oferece um movimento (*não* uma ação) extra por turno. Neste caso você pode mover-se duas vezes e agir, ou então mover-se três vezes.

- **Esquiva:** Uma esquiva não é uma ação e nem um movimento, mas sim uma reação. Você a executa em resposta a outro evento (normalmente um ataque inimigo). Certas vantagens defensivas, como Bloqueio e Esquiva Sobrenatural, são consideradas esquivas.

Você não precisa esperar sua vez para uma esquiva — este é o único tipo de ação que você pode executar na iniciativa de outro personagem. No entanto, o número máximo de esquivas que você pode tentar em um turno é igual à sua Habilidade.

- **Turno inteiro:** Certas vantagens, manobras e jutsus (geralmente de Rank's B para cima) exigem um turno inteiro (às vezes mais). Você começa na sua iniciativa e, durante esse tempo, não pode realizar nenhuma ação ou movimento até sua iniciativa chegar outra vez.

- **Contra-Ataque:** quando o perigo é iminente e sua defesa é ineficiente contra as investidas do inimigo, talvez a melhor DEFESA seja um ATAQUE rápido e eficaz. A ação de contra-ataque possibilita o defensor a realizar um ação agressiva com fins defensivas. É simplesmente atacar o “ataque” do inimigo e esperar que funcione, se for usar jutsus terá que ser do rank igual ou menor

do que a ação / jutsu que o inimigo usou em seu turno de ataque.

- **Abdicar Turno:** o jogador precisa informar ao narrador que está abdicando de seu turno. Ao realizar essa manobra, no turno seguinte o jogador que abdicou de realizar qualquer ação não precisará realizar testes para defesas nem contra-ataques que deseje fazer. Pode inclusive realizar contra-ataques com jutsus de rank's maiores do que o do ataque inicial usando contra seu personagem ou personagem aliado que esteja em seu campo de visão / telepático. Deve levar em conta o tempo para utilização da técnica, que não pode passar de 1 (um) turno.

- **Ações muito simples:** Certas ações são muito fáceis, quase automáticas, como deixar cair um objeto que se esteja segurando. Você pode fazer isso e ainda agir e mover-se na mesma rodada.

Movimento:

Velocidade Normal: A velocidade de passo normal para um personagem é igual a Hx10km/h ou Rx10km/h, aquele que for menor. Um personagem pode viajar até 6 horas nessa velocidade sem se cansar. Após essas 6 horas, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de -1 para cada hora extra de viagem, em caso de falha precisa parar para descansar pelo menos uma hora. Personagens com H0 ou R0 viajam a 5km/h.

Velocidade Máxima: Em situações de combate, todos os personagens se movem com a uma velocidade igual a Habilidade x 10 metros por turno. Os bônus oferecidos por vantagens como Aceleração Avantajada (H+1) aumentam essa velocidade.

Um personagem pode correr até meia hora nessa velocidade sem se cansar. Após esses 30min, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de -1 para cada meia hora extra de corrida. Em caso de falha, cai exausto por 1d horas. Personagens com H0 têm velocidade máxima de 5 metros por turno.

Nadando: Metade da velocidade normal (ou máxima). H+1 se tiver perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Natação). Anfíbios nadam com velocidade normal (ou máxima).

Escalando: Um quarto da velocidade normal. H+1 se tiver perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Alpinismo).

Voando: Personagens capazes de voar movem-se duas vezes mais que em terra, em velocidade normal ou máxima.

Caindo: 1d6 de dano para cada 10m de queda. Nenhuma queda causa mais de 20d6 de dano. O alvo defende (FD) com ARM+Xd6 (sendo "X" seu dados de defesa).

Personagens incansáveis: Construtos e mortos-vivos não precisam de descanso por estar em movimento. Sua velocidade não é limitada pela Resistência, apenas pela Habilidade. Eles também não fazem testes de Resistência para continuar seguindo sem descansar.

Privações:

Respiração: O tempo máximo que se pode prender a respiração é igual a Rx5 minutos, em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência quando em combate ou realizando grande esforço físico.

Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno até a morte. Construtos e mortos-vivos não precisam respirar.

Fome e Sede: O tempo máximo que se pode ficar sem comer e/ou beber é igual à sua Resistência, em dias. Esgotado esse tempo, sua Resistência cai 1 ponto por dia (seus PV's e CK's caem na mesma proporção). Se chegar a 0 PV's e não comer ou beber, morrerá no dia seguinte. Construtos e mortos-vivos não precisam comer ou beber.

Sono: Um personagem que precise dormir pode ficar acordado durante até Rx12 horas. Após esse tempo, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de -1 para cada hora extra. Em caso de falha, cai no sono durante 2d horas. Para testes de sono, personagens com R0 contam como se tivessem R1. Construtos e mortos-vivos não... ah, você já sabe.



COMBATE

Combate é a parte mais importante deste jogo — afinal, estamos falando de aventuras que comportam heróis! Em NARUTO RPG, como em todos os outros RPGs, combates são decididos através de uma série de testes: os combatentes jogam dados e, de acordo com os resultados, conseguem provocar mais ou menos dano no oponente.

Obviamente, quanto mais altas as características de um personagem, maiores suas chances de vencer. Isso não significa que seja impossível para um herói fraco vencer uma luta. Será apenas mais difícil, embora personagens jogadores possam lutar entre si, a maioria dos combates vai ocorrer entre os aventureiros e os inimigos colocados no jogo pelo narrador.

Neste caso, cada jogador rola os dados por seu personagem e o mestre rola pelos inimigos. O mestre pode fazer suas rolagens em segredo, atrás de um escudo — mas também pode fazê-las abertamente, se quiser.

As únicas regras realmente necessárias para realizar um combate em NARUTO RPG estão no quadro Turno de Combate. Todas as outras regras apresentadas neste capítulo são opcionais — ou seja, o narrador as permitirá apenas se quiser. Elas servem para tornar o jogo mais adequado a certas aventuras, fazendo-o mais prático, mais realista ou mais heroico.

Usar mais regras torna o combate mais real, mas também mais demorado, exigindo mais cálculos e mais rolagens de dados; poucas regras fazem um combate mais rápido e ágil, mas pobre em detalhes. A decisão cabe a cada mestre ou grupo — os jogadores também podem opinar sobre o uso de regras opcionais.

Uma vez que as regras tenham sido escolhidas, elas devem ser fielmente empregadas em *todos* os combates da aventura.

Esquiva:

Quando um personagem recebe um ataque ele pode, no mesmo instante (antes de rolar sua Força de Defesa), tentar se esquivar. A esquiva é conseguida com um teste bem-sucedido de Habilidade. Esse teste sofre uma penalidade igual à Habilidade do atacante.

Por exemplo, H-2 se o atacante tem H2. Muitas vezes a esquiva será impossível. Por exemplo, uma vítima com H2 (e sem nenhum bônus) nunca poderá se esquivar de um atacante com H2 ou maior. Neste caso, a vítima simplesmente não faz o teste. Caso um mesmo personagem receba vários ataques simultâneos, o número máximo de esquivas que ele pode tentar no turno (até sua próxima iniciativa) é igual à sua característica de Habilidade.



Então, um personagem com H3 pode fazer até três tentativas, sejam bem-sucedidas ou não.

Atenção: cada ataque recebido só permite uma tentativa. Depois de fracassar uma vez, você não pode fazer novas tentativas de esquiva para um mesmo ataque — apenas para outros ataques.

O teste de Habilidade para a esquiva recebe um bônus de algumas vantagens descritas no capítulo de vantagens. Esses bônus não são cumulativos, a não ser que a vantagem diga o contrário.

Personagens cegos, ou na escuridão, ou que por algum outro motivo não possam enxergar de onde vem um ataque, sofrem uma penalidade de -3 em esquivas (ou apenas -1 se tiverem Audição Aguçada ou Radar).

Acerto Crítico:

Ao rolar o dado para determinar sua Força de Ataque ou Força de Defesa, caso você consiga um resultado 6, este terá sido um acerto crítico. Dobre sua Força ou PdF para a FA, ou Armadura para a FD.

Exemplo 1: um atacante com F4 e H2 rola um 6, conseguindo um crítico. Sua FA final será 8 (por F4x2) +2 (por H2) +6 (pela rolagem do dado), total FA = 16.

Exemplo 2: após sofrer um ataque, uma vítima com A3 e H5 rola 6, um crítico. Sua FD final será 6 (por A3x2) +5 (por H5) +6 (pela rolagem do dado), total FA = 17.

Caso sua Força, Armadura ou Poder de Fogo esteja sob efeito de algum bônus ou penalidade (como F+2 por algum jutsu, ou A-1 por Assombrado), este também será incluído. No entanto, bônus ou penalidades de Habilidade (como H+2 por Arena) não são dobrados por um crítico.

Caso sua Força, Armadura ou PdF já tenha sido dobrado por qualquer razão (como jutsus), neste caso você deve triplicar o valor (*não* quadruplicar).

OBS.: essa concessão funciona apenas em ataques físicos que possuam até 2d6 de ataque base, não funciona em jutsus. Ou em FD que possuam até 2d6.

Alvo Indefeso:

A Força de Defesa de um alvo é o resultado da soma de sua Habilidade (sua capacidade de bloqueios e defesas ativas, aquelas que ele usa de propósito) e Armadura (suas defesas passivas, aquelas que

funcionam mesmo sem ele querer).

Às vezes um personagem não tem como se defender ativamente: por exemplo, se estiver amarrado, paralisado, pendurado à beira de um penhasco, dormindo, desmaiado, ou apenas surpreso. Nestes casos ele será considerado indefeso.

Sua Habilidade não é levada em conta para calcular a FD, e ele também não pode rolar 1d; sua única FD será apenas pela Armadura. Claro que isso reduz dramaticamente suas chances de resistir a ataques. Personagens indefesos também não podem fazer esquivas.

Alvo Surpreso:

Uma das formas mais eficientes (e menos honradas) de atacar alguém é fazendo uso do elemento surpresa. Um oponente surpreso é considerado indefeso, podendo usar apenas a Armadura em sua FD. A melhor forma de apanhar um oponente indefeso é atacando de surpresa — ou seja, quando ele não espera ser atacado.

Fazer isso exige se aproximar sem ser notado, ou manter-se escondido enquanto o alvo vem até você. Aproximar-se furtivamente de alguém ou ficar escondido sem ser notado exige um teste de perícia (Crime, Investigação, Sobrevivência ou Furtividade). O teste será Fácil, Normal ou Difícil, dependendo da situação: se você aguarda escondido nas copas das árvores, à noite, você está em posição vantajosa (Fácil); seguindo sua vítima, será Normal; e se a vítima está em terreno aberto, à luz do dia, será bem mais complicado (Difícil).

Mesmo que o atacante seja bem-sucedido no teste e consiga ficar oculto, a vítima ainda tem direito a um teste para notar sua presença. Será um teste de Habilidade (-4) se o espreitador está em posição vantajosa, (H-2) se está em posição normal, ou H+1 se está em posição complicada. Personagens com Sentidos Especiais de qualquer tipo apropriado recebem um bônus de H+2 para perceber emboscadas.

Caso a vítima seja bem-sucedida no teste, estará atenta e não pode mais ser considerada indefesa, mesmo que não consiga saber exatamente onde está o atacante. Uma vez que um combate tenha se iniciado, ou que o alvo já tenha recebido um ataque, ele não estará mais surpreso e nem indefeso — mesmo que o atacante ainda esteja escondido, invisível ou fora de alcance. No entanto, ainda pode sofrer penalidades por lutar com alguém que não pode ver.

Emboscadas e ataques de surpresa são considerados uma tática covarde e sem honra: personagens com o Código de Honra do Combate, Heróis ou Honestidade nunca vão lançar mão desse recurso.

Ataques Múltiplos:

Tipicamente, personagens jogadores iniciais (Novato / Herói) podem fazer apenas um ataque por rodada. Mas jogadores mais experientes que possuem Kit's de Jounnin Especial para cima (Jounnins / Anbu's (Jounnins) / Sennins / Kages) e que desejem fazer mais de um ataque físico no mesmo turno, sua Habilidade será reduzida em -3 para calcular a FA de cada ataque extra. Assim, um atacante com F2 e H5 que decida fazer dois ataques fará o primeiro com FA 2+5+1d6, o segundo será com FA 2+2+1d6. E conseqüentemente não poderá realizar um terceiro ataque no mesmo turno.

Você não pode fazer ataques extras caso sua Habilidade fique abaixo de zero devido aos redutores. Portanto, um atacante com H0, H1 ou H2 nunca poderá fazer um ataque extra. Alguém com H4 ou H5 pode fazer apenas um ataque extra, já quem possui habilidade 6 pode realizar 2 ataques por turno, e assim por diante. As vantagens Membros Extras oferecem ataques adicionais, mas estes não recebem os benefícios da Habilidade em sua Força de Ataque.

OBS.: Caso um jogador opte por realizar 2 (dois) ataques, um dos 2 (dois) ataques pode ser um jutsu, o outro obrigatoriamente tem que ser um ataque físico (incluindo Taijutsu). Apenas Shinobis experientes podem realizar a façanha de utilizar dois jutsus em um turno sem restrições (vide regra Quebra de Limiar).

Comando de Aliado:

Seja um Ynuzuka ou Aburame você pode comandar um Aliado para que ele lute melhor. Quando alguém o comanda, um Aliado passa a utilizar a Habilidade do líder (ou piloto), ou sua própria Habilidade, aquela que for maior. Você usa suas próprias ações para comandar o Aliado, dividindo com ele essas ações. Você pode, em um turno:

- Mover-se e ordenar ao Aliado que realize uma ação.
- Realizar uma ação e ordenar ao Aliado que se mova. Isto é como você pilotar um carro enquanto atira pela janela.
- Ordenar ao Aliado que se mova e também realize uma ação, enquanto você não faz coisa alguma (você está concentrado em comandar).
- Agir livremente (mover-se e realizar uma ação) enquanto o Aliado age sem qualquer ajuda, usando a própria Habilidade e vantagens.

Comando Forçado: Em uma situação crítica, você pode gastar 1 Ponto de Experiência para obrigar o Aliado a agir contra a vontade dele — mas estará correndo um grande risco de perder sua lealdade. Em termos de jogo, depois que o perigo passa, o Aliado sai de cena e não estará disponível pelo resto da aventura.

Aceleração: Você não pode usar sua própria Aceleração para fazer com que o Aliado realize um movimento extra (a menos que vocês tenham uma Ligação Natural; veja a seguir). No entanto, você mesmo ainda pode usar seu movimento extra (por exemplo, o Aliado age, se move, e você também se move).

Ligação Natural: Se você tem esta vantagem, seu Aliado pode usar quaisquer vantagens de combate que você tenha, como se ele mesmo as tivesse. Se você é um Ninja, seu Aliado também pode lançar jutsus básicos (sempre a metade do seu nível), para isso o Aliado deve gastar seus próprios CK's.

Fuga:

Quem tenta fugir no meio de um combate fica vulnerável durante um turno inteiro, até sua próxima iniciativa, e pode ser atacado sem poder contra-atacar. Um personagem com as perícias Crime ou Sobrevivência, ou com a especialização Furtividade, pode tentar uma fuga instantânea, sem chance de contra-ataque (o fugitivo não fica vulnerável).

A tentativa de fuga exige uma ação e um teste de Habilidade. O teste é Fácil contra oponentes de Habilidade inferior à sua, Normal contra oponentes de Habilidade igual, ou Difícil contra oponentes de Habilidade superior à sua (no caso de vários oponentes, vale aquele que tiver H mais alta). Em caso de sucesso, você consegue realizar uma fuga espetacular e sumir da batalha, porém podendo ainda ser rastreado e perseguido caso não despiste os inimigos de forma correta.

Para efeito de ganho de Experiência, fugir é considerado uma derrota (você recebe -1 PE no fim da aventura). Por outro lado, quando seu oponente foge, você é considerado vitorioso em combate contra ele. Você também pode usar esta manobra para salvar seus companheiros. Você pode remover apenas companheiros voluntários, indefesos ou com 0 PVs. Um companheiro não pode ser removido da batalha contra a vontade.

Combos:

Você pode combinar vantagens e manobras diversas para desferir golpes espetaculares, desde que consiga pagar pelo custo em CK's e quaisquer outras exigências de todas as manobras envolvidas.

Ataque Especial + Controle de CK's: você emprega o tempo necessário se concentrando e, na rodada em que vai atacar, gasta CK's igual ao seu nível de controle de CK's e com isso aumenta seu ataque. Se possuir controle natural de CK's pode desferir ataques devastadores com as vantagens que cada elemento proporciona. Questione sempre o narrador as combinações possíveis, porque não há sentido em juntar elemento de CK's Suiton (água) com um jutsu de fogo.

Paralisia + Ataque Especial: você pode combinar Paralisia com qualquer vantagem ou manobra que aumenta a FA para ajudar a vencer a FD do alvo, pagando os custos necessários.

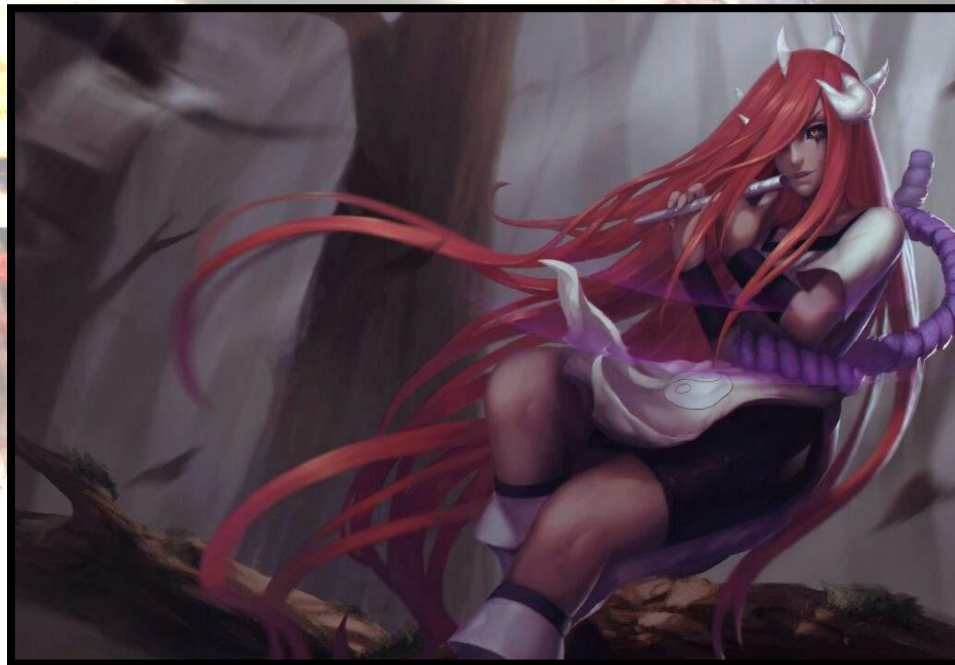
Área de Batalha, Arena, Poder Oculto: bônus oferecidos por estas vantagens podem ser combinados com quaisquer outros livremente, desde que os custos em CK's sejam pagos.

Multiplicações: algumas vantagens, manobras ou efeitos duplicam o valor de sua Força, Armadura ou PdF. Isso pode acontecer como efeito de um acerto crítico, Tiro Carregável e outros. Caso dois ou mais destes efeitos ocorram ao mesmo tempo, os multiplicadores são somados — *não* multiplicados entre si. Exemplo: se durante um ataque de Kunais ampliado pelo Jutsu “Duplicador” você rolar 6 e conseguir um acerto crítico, seu PdF será multiplicado por 3, não por 2x2.

Sem Combos: alguns ataques não podem ser combinados com quaisquer outros — por exemplo, os ataques extras oferecidos por ser um Centauro ou ter Membros Extras. Seu dano jamais pode ser aumentado por nenhuma vantagem ou manobra.

Abdicação + Contra-ataque: essa manobra é muito utilizada por ninjas de alto poder, pois eles sabem que seus ataques devastadores são sua maior forma de defesa. Para utilizar esse combo o personagem precisa abdicar sua ação em um turno específico, para automaticamente poder realizar uma ação de ataque / defesa sem necessidade de testes para acertar (note que outros testes continuarão sendo necessários).

Não é permitida nenhuma outra combinação que não conste nesta lista.



Alcance do Poder de Fogo:

Normalmente, Poder de Fogo pode ser usado para atingir qualquer coisa que esteja à vista, não importa quão distante o alvo esteja. Mas, para um jogo mais realista, o mestre pode determinar um limite máximo para ataques distantes.

Para PdF1, o alcance máximo é de 10m; dobre esse alcance para cada nível extra (20m para PdF2, 40m para PdF3, e assim por diante). Um alcance de um personagem com Membros Elásticos será sempre 10m. Quando um ataque excede o alcance máximo do personagem, o Poder de Fogo é reduzido em -1 para a FA final.

Então, se você tem PdF 4, ao atacar alvos que estejam a mais de 80m seu PdF será 3. No caso de Membros Elásticos, sua Força será reduzida a zero (é simplesmente impossível esticar além do limite).

Contra-Ataque:

Quando um lutador é atacado, a esquiva nem sempre é possível. Às vezes o alvo está preso, ou então tentando proteger alguma coisa, ou não tem Habilidade suficiente. Em casos assim, um ninja talentoso pode tentar usar um de seus ataques para conter a investida do inimigo. Esta manobra é possível apenas caso o personagem atacado não tenha realizado sua FD (Força de Defesa) e nem tenha gasto seu turno com uma ação padrão.

Para realizar a manobra, primeiro você faz um teste de Habilidade contra a Habilidade do atacante, se conseguir passar no teste, você poderá realizar uma ação AGRESSIVA contra o inimigo atacante. As ações agressivas possíveis são: ataque físico, ataques a distância e utilização de jutsus (de ataque / de defesa). Caso decida utilizar jutsus, a técnica escolhida terá que ser do mesmo Rank que a utilizada pelo agressor, ou no caso de um contra-ataque realizado contra um ataque físico no máximo poderão ser utilizados jutsus de Rank D ou menor.

O dano que restar atinge você em cheio. Mas, se a sua FA é superior, neste caso o atacante recebe esse dano. Em ambos os casos, quem recebe o dano tem direito a absorvê-lo com uma FD igual a Armadura, e lógico não pode realizar nenhuma outra ação.

Sennins e Kages podem utilizar técnicas de qualquer Rank (independente de qual Rank o atacante utilizou), mas para utilizar precisam ainda passar no teste de habilidade necessário. Caso utilizem técnicas de Rank's superior, ficam sem poder atacar no próximo turno, podendo realizar apenas ações de movimento e livre.

OBS.: Não se pode contra-atacar um contra-ataque. O atacante receberá o dano superior a sua técnica, utilizando somente ARM+1d6.

OBS.1: O alvo pode utilizar ataques que não necessariamente causará um dano ao atacante, e sim status ou suplementos.

Ex.: Xingublingo utiliza um jutsu "Bola de Fogo", em contra-ataque Dell utiliza um Genjutsu "Sombras Eternas", que se for efetivo (tiver efeito) deixará Xingublingo com um redutor de -3 em HAB para qualquer teste e movimentação. Mas note que Dell levará em cheio o jutsu de "Bola de Fogo", defendendo apenas com xd6+ARM.



Condições Precárias:

Durante circunstâncias difíceis ou especiais (por exemplo, lutar sobre gelo escorregadio, numa floresta de espinhos ou na beira de um precipício), o mestre pode exigir testes de Habilidade para evitar que o atacante sofra algum efeito indesejado (como cair ou sofrer dano).

TIPOS DE DANO:

Dano é dano. O sistema de combate normal deste jogo leva em conta que todo personagem causa dano da mesma forma, não importa que arma ou ataque esteja usando. Portanto, quando você tem Poder de Fogo 5, não faz diferença se está usando canhão de plasma, raio laser, onda de choque, arco e flecha, estrelas de arremesso ninja, borboletas treinadas ou qualquer outra coisa. O dano será sempre o mesmo: Força de Ataque 5, somada à sua Habilidade + 1d para determinar a FA final. Sem nenhum efeito especial.

Mas você pode escolher o *tipo* de dano que seus ataques causam. Por exemplo, se você é um guerreiro bárbaro armado com espada e arco, pode ter Força (corte) e Poder de Fogo (perfuração). Um artista marcial que luta de mãos vazias e dispara bolas de fogo pelas mãos, pode ter Força (esmagamento) e Poder de Fogo (fogo). Dar tipos diferentes de dano para sua Força e/ou PdF não custa pontos. Os tipos de dano dividem-se em físico e energia.

Dano Físico:

- **Corte:** Lâminas ou objetos afiados. Espadas, machados, garras...
- **Perfuração:** Armas pontudas ou armas de fogo. Flechas, lanças, adagas, dardos, espinhos, chifres, pistolas...
- **Contusão:** Armas sem partes afiadas ou pontudas, ou deslocamento de matéria (como explosões). Socos, chutes, clavas, martelos, pedras, bombas, granadas...

- Dano por Chakra (CK) / Jutsus:

- **Fogo (Katon):** Lança-chamas, bolas de fogo e bombas incendiárias.
- **Água (Suiton):** chuva, água quente, raio de gelo e etc.;
- **Elétrico (Raiton):** Choques e relâmpagos em geral, raio negro.
- **Terra (Doton):** pedras, pedregulhos, lama, poeira e etc.;

OBS.: o jogador pode escolher golpear o seu alvo com sua FA total, ou se desejar com um valor que vai de 1 (um) a sua FA total, para isso basta informar o narrador.

- **Vento (Fuuton):** Estrondo sônico, vento, jutsus musicais.

Os elementos básicos descritos acima são conhecidos e difundidos mundialmente no cenário Shinobi de Naruto RPG. Porém como base, eles sedimentam outras habilidades maiores e mais devastadoras como Kekkei-Genkai, Kekkei-Tota e Kekkei-Mora (Vê no Capítulo Jutsus / Vantagens Únicas (Clãs e Linhagens Avançadas)).



Troca de Armas:

E se você quiser mudar seu tipo de dano? E se um ninja escolhe largar a kunai (perfuração) e lutar com uma espada (corte) ou maça (esmagamento)?

Isso é permitido, sim. Muitas vezes pode ser mais vantajoso atacar com outros tipos de arma ou tática. Infelizmente, sua Força ou PdF naturais (aqueles que você escolheu durante a criação do personagem) já correspondem à sua melhor arma ou técnica de luta. Mudar isso vai piorar seu desempenho.

Usar outro tipo de dano reduz sua Força ou PdF em -1. Então, se você tem F3 (corte) com sua espada, mas decide lutar de mãos vazias, sua Força passa a ser 2 (contusão). Mudar de dano também depende dos recursos à disposição. Se você larga a espada e resolve lutar com os punhos, isso parece lógico.

Mas é estranho dizer que um Akimichi de repente resolve usar seu Poder de Fogo para causar dano por Katon! Aqui vale apenas a regra do bom-senso, e cada caso depende da aprovação do narrador.

Armas Extras: Um jogador pode alegar que seu personagem carrega vários tipos de armas para ocasiões diferentes. Como regra opcional, nenhum personagem pode carregar mais armas (ou tipos) que sua Força. Ou seja, com Força 2 você poderia ter duas armas diferentes: talvez uma adaga e uma tocha. Você ainda sofre penalidade de -1 em Força e PdF por usar armas diferentes da arma principal.

Adaptador: Personagens com esta vantagem podem se adaptar facilmente a qualquer arma ou técnica de luta. Por isso, nunca sofrem penalidades por mudar de dano.



Para que Serve?

Na maioria dos casos, causar dano diferente não muda nada. Força 4 sempre vai somar +4 à Força de Ataque, não importa se é fogo, gelo, água ou mingau de aveia. Escolher Poder de Fogo (Perfuração) não permite paralisar ou envenenar o oponente (para isso existem vantagens e jutsus específicos).

Usar diferentes tipos de dano só faz diferença quando o alvo tem alguma proteção ou fraqueza especial. Veja as vantagens abaixo de Armadura Extra, Invulnerabilidade, e a desvantagem Vulnerabilidade:

- **Armadura Extra:** A Armadura da vítima é dobrada contra esse tipo de ataque ou dano.
- **Invulnerabilidade:** O dano é dividido por dez (arredonde para baixo) antes de ser aplicado à vítima.
- **Vulnerabilidade:** O ataque ou dano ignora a Armadura da vítima. Sua Força de Defesa será baseada apenas em Habilidade + 1d.

CONFLITOS:

É raro, mas às vezes uma resistência e uma fraqueza podem entrar em conflito.

Armadura Extra + Vulnerabilidade: Estas condições se anulam mutuamente. Por exemplo, um ninja é resistente a Raiton e vulnerável a Katon. Caso seja atacado por um jutsu de Trovão Flamejante (dano por fogo e raio ao mesmo tempo), os dois efeitos se anulam e sua Armadura funciona normalmente.

Vulnerabilidade + Invulnerabilidade: Estas condições são cumulativas. Por exemplo, um ninja é resistente a Raiton e vulnerável a Katon. Caso seja atacado pelo mesmo jutsu de Trovão Flamejante (dano por fogo e raio ao mesmo tempo), os dois efeitos se aplicam. O dano deve ser dividido por dez, e a Armadura do ninja é ignorada pelo dano que restar.

Armadura Extra + Invulnerabilidade: Estas condições são cumulativas. Por exemplo, um ninja é resistente a Raiton e vulnerável a Katon. Caso seja atacado pelo mesmo jutsu de Trovão Flamejante (dano por fogo e raio ao mesmo tempo), os dois efeitos se aplicam. O dano deve ser dividido por dez, e a Armadura do alvo é dobrada.

PASSO-A-PASSO DO TURNO DE COMBATE:

- **Passo 1) • Iniciativa:** cada combatente rola um dado e acrescenta ao resultado sua Habilidade. Inclua nessa passo os bônus em HABILIDADE concedidos ao seu personagem quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta agem primeiro, em caso de empate, combatentes com Habilidade mais alta agem primeiro. Se mesmo assim houver empate, os combatentes agem ao mesmo tempo. Este teste é feito apenas uma vez, no primeiro turno do combate: o valor de iniciativa é mantido até o final da luta.

- **Passo 2) • Força de Ataque (FA):** os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. A Força de Ataque de cada um será igual a $H+F+1d$ (para ataques corpo-a-corpo) ou $H+PdF+1d$ (para ataques à longa distância), ou seguindo a regra do jutsu lançado à escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem.

EX: um combatente com H4, F3 e PdF1 rola um dado e consegue um 2. Ele terá uma Força de Ataque 9 ($4+3+2$) para atacar corpo-a-corpo e FA 7 ($4+1+2$) para atacar à distância.

- **Passo 3) - Momento de Retaguarda:** nesse passo o personagem jogador pode realizar 3 (três) ações seguidas, porém precisa seguir a lógica abaixo IMPRETERIVELMENTE:

• **Esquiva:** a primeira ação que o personagem jogador deve tentar executar contra uma ação agressiva do oponente é a ESQUIVA. É um reflexo natural tentar se sair da rota de colisão de qualquer ataque que o oponente tente lança contra o personagem. A esquiva é realizada através e um teste de HABILIDADE do alvo, que recebe como redutor a HABILIDADE do atacante. Ou seja se a habilidade do atacante for muito superior ao do alvo, será impossível realizar essa manobra.

Exemplo: um atacante com H4, impõe um redutor de (-2) em um alvo com H2, impossibilitando o alvo de fazer o teste. Já um atacante com H3, não impõe redutor a um alvo com H4.

• **Contra-Ataque:** Como visto anteriormente, as vezes nem sempre será possível se esquivar ou de cara defender o ataque e ainda sim continuar bem para a batalha. Uma das saídas que um alvo em batalha pode realizar como manobra é o Contra-Ataque, ou choque de energias se preferir chamar assim, pois o personagem pode contra-atacar com socos e ponta pés ou um Ninjutsu / Taijutsu / Genjutsu de ATAQUE propriamente dito, ou um Ninjutsu / Taijutsu / Genjutsu de DEFESA.

Para realizar um contra-ataque, o personagem alvo deve entender que após essa manobra **NÃO** poderá se esquivar, e somente terá como FD sua ARMADURA + Xd6 (quando livre ou apto a se defender naturalmente), caso contrário terá somente a ARMADURA.

Entendido as regras, o personagem que decida realizar a manobra de contra-ataque precisará passar em um teste de habilidade contra a habilidade do atacante, se passar está apto a realizar a manobra.

OBS.: o teste de contra-ataque **NÃO** precisará ser realizado se o personagem estava com o turno anterior abdicado.

OBS.1: o personagem só pode contra-atacar igual ao quantitativo da sua característica de HABILIDADE (original, ou seja, sem bônus).

• **Força de Defesa (FD):** a Força de Defesa da vítima será igual a $H+A+1d$. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima.

Exemplo: um atacante com H2 e F3 rola um dado, consegue um 5 e ataca com FA 10. Seu alvo tem H2, A1 e rola um 3, defendendo-se com FD 6. $10-6=4$. A vítima perde 4 PVs por este ataque. Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.

OBS.1: entre essas 3 (três) ações principais (Iniciativa / FA / Retaguarda) o personagem possui 2 (duas) ações que auxiliarão no progresso e fidelização das ações no jogo. TODOS os personagens possuem 1 (uma) ação de movimento e 1 (uma) ação livre que pode ser realizada entre qualquer momento dentro dessas três ações principais. O jogador deve ter ciência que o narrador não é obrigado a informa-lo dessas ações, mas o jogador tem a OBRIGAÇÃO de

informar quando for usá-las.

Segue abaixo de forma ilustrativa o que cada personagem pode fazer (quando apto) em seu turno dentro de um combate:

	A	B	C
	Se Movimentar	Ação Simples / Livre	Ação Padrão
1	Movimento Padrão (H x 2m)	Ações (1 a 3 segundos)*	Ataques (Físicos / Jutsus / Habilidades)**
2	Movimentação Máxima (H x 10m)	-	Se movimentar (igual a descrição "A")
3	-	-	Conversar (4 a 10 segundos)
4	Abdicar Turno***		

OBS.(*): Ações 1 a 3 segundos que não envolvam se movimentar, usar jutsus ou habilidades. Pode ser traduzida como um aceno, uma frase curta, uma expressão facial ou até mesmo uma análise rápida da situação.

OBS.(**): Lembrar SEMPRE que há jutsus e habilidades que necessitam de **MAIS** de 1 (um) turno para serem ativadas / liberadas. Jutsus e habilidades que necessitam apenas de 1 (um) turno podem ser utilizadas nessa fase do turno do jogador.

OBS.(*):** Para ABDICAR o turno, o jogador precisa ANTES de qualquer coisa informar ao Narrador sua escolha. E lógico ter ciência que não poderá realizar nenhuma outra ação após informar que abdicará o turno. Se vir a concretizar qualquer que seja a ação (Movimento / Livre / Padrão) NÃO poderá abdicar o turno nessa rodada.

OBS.1: O personagem tende a seguir a ordem apresentada na tabela (A > B > C), mas nada o impede de realizar as ações em qualquer ordem (C > A > B, ou B > A > C, etc.). Fica a critério do jogador lembrando sempre a obrigação de informar ao narrador suas ações.



Vantagens Únicas

Clãs e Linhagens Avançadas

Todas as vantagens e desvantagens apresentadas neste capítulo são únicas: cada personagem pode possuir apenas uma delas (a não ser que a regra da vantagem diga o contrário).

Muitas vezes elas indicam aquilo que o personagem é — um Uchiha, Sarutobi, Hataki... —, sendo esta a razão de serem únicas. Ninguém pode ser um Sahicha (Sarutobi + Uchiha), ou um Hatobi (Hataki + Sarutobi). Isto é, normalmente não! Converse com o narrador. Se ele deixar, o problema é todo dele...

Quase todas as vantagens e desvantagens únicas trazem consigo um “pacote” de outras vantagens e desvantagens — Uchihas, por exemplo, têm o Kaleidoskhophio (olho que copia) e Má Fama (Percussores do Mal). Você não precisa pagar por elas, nem ganhará pontos por elas, pois já estão incluídas no custo total.

Em geral você não pode trocá-las ou, no caso de desvantagens, pagar pontos para se livrar delas. De todo caso, converse com o narrador sobre essas manobras.

• Bônus de Características: muitos clãs / linhagens avançadas oferecem bônus em uma ou mais características. No entanto, esses bônus nunca podem elevar uma característica acima de 5 para um personagem recém-criado.

• Testes de Características: algumas linhagens / clãs recebem bônus ou redutores em testes de Resistência, por serem mais vigorosas ou mais frágeis. Este bônus ou redutor afeta *apenas* testes de Características, não a pontuação verdadeira das características testadas. Não tem efeito sobre Pontos de Vida ou Pontos de Chakra.

• Habilidades Especiais: alguns clãs ou linhagens avançadas concedem habilidades especiais que serão descritas na vantagem. Muitas consomem CK, outras não. Muitas concedem PV's, outras apenas auxiliam em testes. O jogador não precisa gastar pontos por ela, basta inserir pontos iniciais / experiência no caminho ninja (KK). O jogador pode comprar outras habilidades de níveis que possua, desde que pague os pontos de XP equivalentes ao RANK da habilidade.

Clãs / Famílias / Usuários	Linhagem Avançadas (Kk)
Clã Aburame	-
Clã Akimichi	-
Clã Chinoike	Ketsuryūgan
Clã Uchiha	Enton (Liberação Chama)
	Sharingan
Deidara	Bakuton (Liberação de Explosão)
Darui / Hiruko	Ranton (Liberação de Tempestade)
Clã Fūma	-
Guren	Shouton
Gaara / Toroi	Jiton (Liberação de Magnetismo)
Clã Hyuuga	Byakugan
Família Hoki	-
Clã Hoshigaki	-
Clã Hozuki	-
Clã Hataki	-
Hirukio	Jinton (Liberação de Velocidade)
Clã Iburi	Iburi
Clã Inuzuka	-
Clã Lee	-
Clã Kaguya	Shikotsu myaku
Clã Kurama	Genjutsu Avançado
Clã Kamizuru	-
Clã Kedōin	-
Clã Karatachi	-
Hiruko	Kōton (Liberação do Aço)
Hiruko	Meiton (Liberação de Escuridão)
Madada / Naruto	Taiton (Liberação Tufão)
Mei Terumi / Gengetsu	Futton (Liberação da Fervura)
Clã Nara	-
Clã Ōtsutsuki	Mokuton (Liberação de Madeira)
	Rin'Negan
	Tenseigan
Clã Sarutobi	-
Clã Senju	-
Clã Ryū	-
Ranmaru	Akagan
Roshi / Mei Terumi	Youton
Ryūzetsu	Reencarnação do Dragão
Rinha	Duplo

Clãs / Famílias / Usuários	Linhagem Avançadas (Kk)
<i>Pakura</i>	Shakuton (Liberação Calor)
Clã Shirogane	-
Clã Shimura	
Clã Tsuchigumo	-
Clã Tenrō	-
Clã Uzumaki	-
<i>Ukon e Sakon</i>	Soma no Ko (Demônios Gêmeos)
<i>Shion</i>	Doujutsu da Premunição
Clã Yamanaka	-
Clã Yuki	Hyōton
Clã Yotsuki	-

Nesse capítulo, as vantagens e desvantagens únicas serão divididas em Clãs, Kekkei-Genkais (KK) (Linhagens Avançadas de dois elementos), Kekkei-Genkai Tōta (KKT) (linhagens avançadas de três elementos) e Kekkei-Genkais Mōra (KKM) (linhagens avançadas de todos os elementos ou especiais).

Assim o personagem poderá optar pela vantagem que lhe convém mais benefícios, ou até mesmo a que será mais atraente em usar durante o jogo. Todas possuem seus valores em pontos, que devem ser compradas com a pontuação inicial informada pelo narrador. Após o início do jogo é IMPOSSÍVEL comprar vantagens únicas. Mas o personagem jogador pode adquirir através de vantagens como Usurpação de Habilidades, habilidades ninjas que seriam impossíveis.

Clãs Disponíveis no Jogo:

Abaixo começa o descritivo dos clãs disponíveis para os personagens jogadores escolherem e desenvolverem durante a narrativa. É imprescindível que o jogador tenha noção que após a escolha do clã o mesmo não poderá escolher outro no meio do jogo (a menos que isso aconteça na história).

O clã geralmente carrega consigo histórias, regras e muita cultura que o jogador tem que levar em consideração, pois influenciará DIRETAMENTE na manutenção e desenvolvimento do seu personagem até o fim da narrativa (e além).

Lembre-se que para obter uma vantagem única (Clãs) é necessário gastar pontos de personagens iniciais, ou seja, você não pode adquirir uma vantagem na expectativa de ela sanar um “saldo” em aberto na pontuação final do seu personagem. Se tiver dúvidas, questione o narrador peça dicas, mas saiba que a decisão final será sempre SUA.



Clã Aburami (+3 Pontos):

O Clã Aburame (油女一族, Aburame) é um dos quatro clãs nobres de Konoha, e são caracterizadas pelo uso de insetos como armas. Ao nascer, os membros deste clã são oferecidos a uma raça especial de insetos, como Kikaichū como um ninho, residente apenas sob a pele de seu hospedeiro. Esses insetos vivem em simbiose com seu hospedeiro.

Os membros do clã também podem levar insetos adicionais em frascos ou cabaças com eles em missões. Os insetos podem sair e entrar no corpo de seu hospedeiro através de vários poros. Eles (insetos) se alimentam de chakra como fonte de alimento, tornando-os bastante mortais. A relação entre o Shinobi e os insetos é mutuamente benéfica.

O hospedeiro concede abrigo aos insetos e permite que eles se alimentem de seu chakra, com o corpo tornando-se um ramo de vida de dezenas de milhares desses insetos, e em troca os insetos obedecem às ordens do usuário, permitindo que o Shinobi execute técnicas de Ninjutsu do tipo sem a utilização de selos de mão ou de conversão chakra. A principal característica que define o clã Aburame é que todos os olhos dos membros conhecidos são obscurecidos geralmente por óculos, bem como usam roupas que geralmente cobrem a maior parte do seu corpo.

Uma inseto fêmea pode ser deixada em um alvo, que então pode ser rastreado pelo cheiro pelo inseto macho, ou insetos exploradores podem ser enviados para fora e voltar para contar as informações para o hospedeiro sobre a área. Por esta razão, os membros do clã Aburame são especialistas em espionagem, eles podem se comunicar com os insetos, e os insetos se especializam em discrição, porque eles não fazem barulho ou movimento durante o combate. Além de utilizar insetos no campo de batalha, o clã Aburame também estuda insetos.

Bônus: Ganha especialização em Rastreo e Especialização em Insetos (Kikaichū). Ganha +1 na característica de Resistência, e possui a habilidade Resistência a Genjutsu (+2 em teste relacionados). Ganha parceiro com os insetos Kikaichū em seu corpo.

Desvantagens: Inimigo Clã Kamizuru (Clãs das Abelhas).

OBS.: o número de fêmeas (rainhas) será igual a característica Resistência do personagem x2 (dois). E suas levas (insetos padrão) serão iguais a sua característica de Resistência x 3 (três).



Clã Akimichi (+2 Pontos):

O Clã Akimichi (秋道一族, Akimichi) é um dos quatro clãs nobres de Konoha. Ele teve 15 chefes de família, com Chōza Akimichi sendo o décimo quinto e seu filho Chōji se preparando para se tornar o décimo sexto.

Membros do clã possuem grande força física e são capazes de rapidamente converter calorias em chakra, que eles usam em suas diversas técnicas secretas. A maioria destas técnicas consome rapidamente o chakra do usuário durante o uso, e mantê-los durante uma batalha prolongada pode ser cansativo. Por esta razão os Akimichi têm níveis de chakra alto e comem um monte, a fim de construir ou repor suas reservas de chakra. Como homenagem, os membros do clã usam o kanji para "comida" (食, shoku) no seu vestuário. Se as calorias normais não são suficientes para uma batalha, os Akimichi podem usar os Três Pílulas Coloridas para converter o excesso de gordura em chakra, ao custo de sua saúde.

O Clã Akimichi tem uma relação especial com o clã Nara e o clã Yamanaka. Por gerações, os membros dessas três famílias formaram o trio "Ino-Shika-Chō", nomeado após a primeira parte dos nomes dos membros com os membros Akimichi sendo o "Chō" no trio. Para fortalecer a união entre os três clãs, um membro do clã Sarutobi lhes dará brincos especiais para representar a cada geração de líderes quando eles são promovidos a Chunins após o que eles fazerem seus juramentos. Os brincos também simbolizam que eles são considerados adultos por seus respectivos clãs.

Bônus: Recebem +1 (um) nas características de Força e Resistência, recebem +1 PV Extra e +1 CK Extra. Ganham a habilidade de reserva de CK.

Desvantagens: Recebem -1 (um) na característica Habilidade. E possuem Dependência (-1) de Comer de hora em hora.

OBS.: a reserva de CK funciona como uma "bateria" que o jogador pode armazenar um limite igual a (x3 / x5 / x7 / x9 / x11) o seu CK total. Sendo o fator igual ao Kit (Gennin / Chunin / Jounin Especial / etc.). O CK pode ser utilizado para qualquer manobra que usaria CK normalmente, para "armazenar" basta informar ao narrador e tirar do seu CK original.

OBS.1: tudo que comem pode ser transformado em CK. Porções pequenas está na proporção de 10/1 e comidas fartas proporção de 5/1.



Clã Chinoike (+ 4 Pontos):

O Clã Chinoike (血之池一族, Chinoike) foi um clã que habitava o País do Relâmpago no período do início da formação das vilas após a Era dos Estados Combatentes, destacando-se por seu uso aprimorado de Genjutsu através de seu Dōjutsu particular.

Pouco tempo após o início da formação das vilas, o clã Chinoike era reconhecido por seus olhos que ficavam vermelhos como sangue, sendo dito que, no momento em que fosse capturado por suas pupilas, não seria mais possível escapar. Naquela época, tinha sido arranjado para que uma garota integrante do clã Chinoike se casasse com o Daimyō do País do Relâmpago, tornando-se a sua concubina, porém a esposa oficial ficou com ciúmes.

Pouco depois da garota se tornar sua concubina, o Daimyō adoeceu e morreu. Então, a esposa oficial aparentemente colocou toda a culpa na concubina, dizendo que o clã Chinoike tinha enganado o Daimyō e depois eles haviam o matado. No entanto, tudo se tratava de uma mentira, porém as pessoas próximas a ela e que conheciam a composição genética única do clã Chinoike resolveram considerar as palavras da esposa oficial como verdadeiras.

Como resultado, a esposa oficial contratou o clã Uchiha para perseguir o clã Chinoike, levando-os para o isolamento no Vale do Inferno, localizado no País das Fontes Termais. Após serem exilados no Vale do Inferno, o clã Chinoike teve a sua presença apagada do mundo Shinobi e muitos consideraram que todos os integrantes do clã tinham sido aniquilados. No entanto, o clã foi capaz de sobreviver sob condições precárias durante muitos anos. Por fim, verificou-se que, apesar de sobreviverem por muito tempo, praticamente todos membros do clã acabaram morrendo no Vale, apenas permanecendo vivos dois membros que já não se encontravam mais no Vale do Inferno.

Os membros do clã Chinoike possuíam um Dōjutsu denominado Ketsuryūgan, o qual destacava-se por apresentar os olhos vermelhos como sangue e por atribuir formidáveis habilidades oculares envolvendo Genjutsu, sendo capazes até mesmo de confrontar as habilidades em Genjutsu dos Uchiha. O Ketsuryūgan chegou a ser muito reconhecido pelo poder que fornecia, chegando ao ponto de até mesmo ser comparado com as Três Grandes Técnicas Oculares.

Além do seu poder ocular, os membros do clã Chinoike também tinham a capacidade de manipular várias técnicas utilizando sangue, fazendo uso especialmente do ferro constituinte no sangue, permitindo-os criar formas como a de um dragão.

Bônus: Recebe +1 (um) nas características Inteligência e Habilidade. Recebe +1 (um) no caminho ninja KK (Ketsuryūgan) e Genjutsu. Recebem 3 (três) especializações da Perícia Sobrevivência.

Desvantagens: Inimigo (-2) (Família Real Daimyō do País do Relâmpago). Insano Megalomaniaco (-1) (relacionado a Genjutsus).

Ao desenvolver sua KK o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 01 - Liberação do Ketsuryūgan através da morte de algum ser vivo pelas mãos do ninja Chinoike de forma violenta / sangrenta. A liberação concede a redução de 20% (vinte por cento) de qualquer Genjutsu utilizado através do dōjutsu do clã. Fornece um redutor (sempre que os olhos estão ativos) de -1 (um) nos testes para resistir ao Genjutsu (cumulativo).

Nível 02 – Fornece ao usuário uma redução de 35% (trinta e cinco por cento) de qualquer Genjutsu utilizado através do dōjutsu do clã. Consegue identificar a origem e natureza de qualquer Genjutsu. Com apenas uma gota de sangue o usuário pode identificar diversas informações daquela amostra, inclusive se o dono da amostra está vivo ou morto.

Nível 03 – Para despertar esse nível o personagem precisa realizar uma pequena chacina sangrenta com pelo menos 5 pessoas envolvidas. A liberação concede a redução de 50% (cinquenta por cento) de qualquer Genjutsu utilizado através do dōjutsu do clã. O usuário pode após identificar a origem e natureza de qualquer Genjutsu, anulá-lo gastando a mesma quantidade de CK do usuário. Essa ação consome 1 (um) turno completo.

Nível 04 – Fornece ao usuário uma redução de 65% (sessenta e cinco por cento) de qualquer Genjutsu utilizado através do dōjutsu do clã. Fornece um redutor (sempre que os olhos estão ativos) de -1 (um) nos testes para resistir ao Genjutsu (cumulativo). O usuário pode extrair CK do sangue que tocar. Quanto maior a fonte, maior a quantidade CK que conseguirá “sugar”.

Nível 05 – A um nível de mestre o personagem ganha uma redução de 80% (oitenta por cento) de qualquer Genjutsu utilizado através do dōjutsu do clã. Em regra de jogo o personagem **NÃO** pode ser mais pego de surpresa em ataques de Genjutsus. O personagem pode gastando o dobro do CK realizar um ataque adicional de Genjutsu INDEPENDENTE do limite de ações que possua.

Nível 06 – Para alcançar esse poder o usuário precisa realizar uma chacina de pelo menos 12 pessoas de forma violenta / sangrenta. Poucos são os que conhecem o poder entregue pelo Ketsuryūgan nesse nível. Com uma habilidade impressionante, o usuário do Ketsuryūgan pode (ao passar em um teste de habilidade com redutor) reverter qualquer Genjutsu utilizado contra ele, fazendo-o voltar ao usuário original com a mesma força de ataque / testes. Fornece um redutor (sempre que os olhos estão ativos) de -1 (um) nos testes para resistir ao Genjutsu (cumulativo).

OBS.: para utilizar o Ketsuryūgan, o personagem deve gastar CK por turno (em batalha) igual ao nível utilizado. Se utilizar o nível 3 (três) gastará 3 (três) de CK por turno, até desativá-lo.

OBS.1: as reduções no consumo de CK relacionadas a Genjutsus **NÃO** podem ser cumulativas com Controle de CK.

OBS.2: Para identificar a origem e natureza do Genjutsu, o personagem precisa gastar 1 (um) turno completo realizando a análise, que nunca erra ou nunca se engana.

OBS.3: Para iniciar o jogo com a habilidade nível 6 (seis), o personagem jogador precisará gastar 10 (pontos) de XP para ter realizado a chacina necessária para completar os requisitos da habilidade ocular.

OBS.4: o CK’s “sugado” do sangue por turno irá depender da quantidade. Por isso sempre questione ao narrador para NÃO haver interpretações equivocadas de quanto será “sugado”. O usuário dos níveis 4 e 5 não pode sugar sangue “espontaneamente”. Somente a KK de Nível 6 ao causar dano pode ao mesmo tempo “sugar” CK, veja a regra ao lado:

- Todo dano causado nos Genjutsus, reverbera para o mundo real causando 1/6 nos PV's do alvo. Esse sangue pode ser sugado e para cada 1 de PV será um de CK sugado.

- O personagem pode realizar um ataque de força, ou Taijutsu e ao cair o sangue 1/4 dos PV's do alvo podem ser “sugados” e transformados em CK's.

- Em um toque com suas mãos nuas, o usuário do Ketsuryūgan pode “sugar” até 3d6+KK de sangue que se transformará automaticamente em CK, o dano ao usuário é igual a retirada de sangue 3d6+KK.



Clã Fūma (+1 Ponto):

O clã Fūma (風魔一族, Fūma) é um renomado clã ninja, famoso em pelo menos Amegakure e o País do Fogo. Não se sabe onde eles se originaram. Eles são conhecidos como um clã agressivo em luta usando sua arma característica, a gigante Fūma Shuriken. É uma arma grande, de quatro lâminas dito possuir nitidez pré-eminente.

Bônus: Ataque Vorpal com a Fūma-Shuriken ou Ataque Arrasador com a Fūma-Shuriken (3 vezes por dia).

Desvantagens: Insano Fúria.

OBS.: O ataque arrasador concede um ataque extremamente poderoso ao Shinobi do Clã Fūma. Sempre que possível o personagem jogador informa ao narrador que realizará a manobra. Para tal precisa gastar um turno completo e gastar 1/3 do seu CK para desferir um ataque com $FA = F \text{ ou } PdF \times 3 + H + 25 + 5d6$.

Clã Hatake (+2 Pontos):

O clã Hatake (はたけ一族, Hatake) é um dos muitos clãs que residem em Konoha. Seus únicos membros conhecidos são os renomados ninjas: Sakumo Hatake, a Presa Branca da Folha, e seu filho, Kakashi do Sharingan.

O Clã é pequeno e pouco conhecido, mas como o Clã Inuzuka, o Hatake era especializado em utilizar cães ninja e rastreamento. A diferença entre o Clã Hatake e Inuzuka é que para a utilização de cães o Clã Hatake usa técnicas de invocação e o uso de pergaminhos, diferente do Inuzuka em que o ninja convive, desde de sua infância, amigavelmente com o cão. Os seus membros mais conhecidos são Sakumo Hatake e Kakashi Hatake.

Esse último veio a se tornar o Sexto Hokage após o término da Quarta Guerra Mundial Ninja. O clã possuía o Sabre de Chakra da Luz Branca como herança, que quando utilizado por eles produzia chakra branco.

Bônus: +1 CK Extra, Genialidade, Discernimento.

Desvantagens: Má Fama em Konoha e Insano Depressivo.

OBS.: a habilidade discernimento concede ao personagem jogador a capacidade de 1 (uma) vez por jogo solicitar a ajuda do narrador / mestre

em uma questão que o jogador ache difícil ou “cabulosa” de decidir. O narrador irá auxiliar o jogador dando pista ou de forma mais simples ajudará o mesmo de forma aleatória e **NÃO** direta.

Clã Hoshigaki (+3 Pontos):

O Clã Hoshigaki (干柿一族, Hoshigaki) é um clã Shinobi de Kirigakure. Todos os membros conhecidos deste clã parecem possuir características semelhantes a tubarões, tais como dentes pontiagudos e afiados, e características faciais que se assemelham a brânquias. Entre eles o mais conhecido é Kisame Hoshigaki, um membro dos Sete Espadachins Ninja da Névoa e Akatsuki. A partir da era do Sexto Mizukage, o nome da família passou a não aparecer mais em memoriais, Shizuma atribui o fato ao nome ser considerado um vestígio não apreciado para o atual momento pacífico.

Bônus: Anfíbio, +1 Força e Resistência, CK Aprimorado (+5).

Desvantagem: Modelo especial (-1).

OBS.: anfíbio concede movimentação e respiração normal de baixo da água, sem redutores para a movimentação.

OBS.1: CK aprimorado concede +5 no multiplicador de CK inicial e sempre que comprar o jogador comprar CK Extra, a regra segue o exemplo do *Talento: Vigor Avantajado* da vila do Raio.



Clã Hozuki (+3 Pontos):

O Clã Hōzuki (鬼灯一族, Hōzuki Ichizoku) é um grupo de ninja que se originou a partir de Kirigakure com a capacidade de transformar seus corpos em uma forma líquida.

Os membros deste clã possuem a capacidade de transformar seus corpos em forma líquida utilizando a Técnica de Hidratação. Esta habilidade, entretanto, exige que se mantenham hidratados em todos os momentos e como tal, pelo menos, dois membros são conhecidos por levar garrafas de água com eles. Mangetsu e Suigetsu são espadachins talentosos, e são conhecidos como a Segunda Vinda do Demônio. O clã também chegou a produzir um Mizukage na vila.

Bônus: O personagem ganha a habilidade de Corpo Aquoso e +1 (um) na característica de Habilidade. Já possuem o elemento Suiton inicial.

Desvantagem: Dependência (-2) (hidratação).

OBS.: a habilidade de corpo aquoso concede ao personagem uma resistência superior a ataques de Taijutsu / Força / PdF. Em regra de jogo o personagem não recebe danos por essas fontes de ataque. Vale lembrar que a junção de técnicas (Punhos de Fogo / Kunais de Raio) afetarão o personagem normalmente.

Para usar tal habilidade é necessário o gasto de 2x a pontuação de resistência do personagem por turno que for usado, essa reação não consome nenhuma ação do turno do personagem, nem é contabilizada como uma ação de retaguarda, podendo o jogador ainda realizar a esquiva / FD e Contra-Ataque normalmente se assim desejar. O personagem **NÃO** pode utilizar jutsu em quanto mantiver a força aquosa.

OBS.1: fora de batalha o personagem pode a qualquer momento utilizar essa técnica e se movimentar em meio aquoso. Nessas condições não é afetado por Taijutsu / Força / PdF, tem o campo de visão limitada (90°) e não pode usar nenhum tipo de jutsu ou habilidade, nem falar. Precisarão gastar apenas uma vez o CK necessário para ativação (2x a pontuação de resistência do personagem). Vale lembrar que a junção de técnicas (Punhos de Fogo / Kunais de Raio) afetarão o personagem normalmente, assim como qualquer jutsu.

OBS.2: em batalha o personagem pode regenerar 33% do seu PV por turno desde que esteja em contato com grandes quantidades de água.

Essa manobra regenera membros, mas não retira status. Fora de batalha desde que descanse por no mínimo 10 minutos, recuperará 100% dos PV's. Questione sempre o narrador sobre a quantidade de água presente no ambiente.

Clã Hyūga (Especial):

O Clã Hyūga (日向一族 Hyūga) é um dos quatro clãs nobres de Konoha. Todos os membros nascidos neste clã possuem o Byakugan, uma Kekkei-Genkai que lhes dá campos estendidos de visão e a capacidade de ver através de objetos sólidos e até mesmo ver o chakra do sistema circulatório, entre outras coisas, e expelir chakra de qualquer um dos tenketsu (poros de CK) em seu corpo.

O clã é dividido em duas partes, a casa principal (宗家, Sōke) custa **(+4 Pontos)** e a casa secundária (分家, Bunke) custa **(+3 Pontos)**, um sistema que protege os segredos do Byakugan de estranhos. A casa principal é responsável pela família e seus segredos, enquanto a casa secundária protege a primeira. Os membros da casa secundária são marcados com um Selo Amaldiçoado em suas testas ao nascerem.

Este selo dá aos membros da casa principal controle absoluto sobre os membros da casa secundária, habilidade essa que pode destruir as células do cérebro com um selo de mão simples, ou causar-lhes uma grande dor, esta manobra é ensinada até mesmo para os mais jovens da Família Primária. Este selo também garante o segredo do Byakugan, porque veda o Byakugan depois de o portador do selo morrer. Pela família secundária ter poucos privilégios eles são essencialmente servos da primeira família, mas isso simplesmente por causa de sua ordem de nascimento ou herança, alguns membros da segunda família são hostis aos da casa principal.

Bônus: O personagem recebe Boa Fama (Global), Ataque Múltiplo, +1 (um) na característica de Habilidade, Controle de CK (+1), +1 (um) no caminho ninja KK (Byakugan).

Desvantagem: Ponto Cego (-1) (1º grau de cegueira total). Se o personagem for da 2ª família ganha Protegido Indefeso (Primeira Família).

Ao desenvolver a KK, ganha-se as seguintes habilidades:

Nível 01 – O personagem nesse nível desperta o Byakugan (白眼 Literalmente significa "Olho Branco", que significa "Olho Branco Que Tudo Vê"), uma Kekkei-Genkai temida pela grande destreza visual que confere ao seu portador. A capacidade inicial do Byakugan dá ao utilizador um campo de visão de 359°, exceto para um ponto cego escolhido pelo jogador. O Byakugan fornece +1 em esquivas, e +1 em teste para não ser pego de surpresa.

Nível 02 – A segunda habilidade é ser capaz de ver através de objetos sólidos (visão de raio-x), e pode usar um grau de mira telescópica. A distância e o grau de mira telescópica variam de pessoa para pessoa, sendo de 500m (quinhentos metros) por ponto em Inteligência que possua.

Nível 03 – Nesse terceiro nível o personagem consegue visualizar a natureza, essência e forma do CK de todos que olhar. O Byakugan concede +1 (um) em teste relacionados a Genjutsus e ilusões.

Nível 04 – No quarto nível o personagem ganha +1 (um) em testes para não ser pego de surpresa (cumulativo). E aumentam seu campo de visão em 1 Km (um quilometro) por ponto em inteligência que possuir.

Nível 05 – O personagem recebe +1 (um) controle de CK além do nível atual que possua. Consegue detectar melhor Genjutsus e consequentemente recebe +1 (um) “cumulativo” em teste relacionados a Genjutsus e ilusões lançados em área ou determinados alvos.

Nível 06 – O personagem nesse nível consegue dissipar qualquer técnica continua, desde que consiga identificar o CK e suas informações. O Byakugan concede +1 (um) “cumulativo” em teste relacionados a Genjutsus e ilusões lançados.

OBS.: para utilizar o Byakugan o personagem precisa gastar CK igual a metade de sua característica de KK por turno em batalha.

OBS.1: Fora de batalha, o consumo é de 1 de CK por cada 30 minutos.

OBS.2: o bônus concedido para esquiva pode ser acumulado com outras habilidades e vantagens que o personagem possua.

OBS.3: a partir do nível 1 (um) o usuário do Byakugan pode utilizar o Jūken (estilo próprio de luta Hyuuga) em seus ataques múltiplos.

Essa manobra é permitida desde que o usuário **NÃO** utilize nenhuma técnica (jutsu), apenas bloqueie o CK do alvo igual ao dano sofrido e cause metade do bloqueio de CK de dano no PV do alvo.

OBS.4: o bônus para não ser pego de surpresa sempre é atribuído aos testes quando solicitado. Isso evita que redutores muito altos cancelem a possibilidade do personagem não poder realizar o teste.

OBS.5: em níveis elevados o personagem não precisa pagar mais CK para juntar as habilidades de visão de Raio-X, telescópica ou avançada. Só precisará informar ao narrador / mestre qual (quais) habilidade (s) está usando.

OBS.6: para realizar uma análise completa do CK de qualquer alvo, é necessário gastar uma rodada completa. O teste necessário é da característica de **Inteligência**.

OBS.7: para detectar e realizar uma análise de qualquer Genjutsu que visualize o personagem precisa gastar uma rodada completa.



OBS.8: Para dissipar técnicas o personagem precisa realizar uma ação de análise, e após isso gastar metade do CK gasto para que a técnica seja liberada. Essa ação deixa o personagem INDEFESO.

OBS.9: com o despertar do nível 03 (três) do Byakugan, o usuário também pode realizar interferência na circulação de CK de outros personagens (nunca o seu). Essa interferência pode ser pouco prejudicial para o alvo, ou muito prejudicial dependendo da vontade do usuário da KK (Byakugan).

Em regra de jogo, o usuário pode bloquear o CK do alvo e para isso precisa utilizar o modo Jūken de batalha e informar ao mestre / narrador que pretende bloquear o CK da área atingida pelos seus golpes. Essa manobra acontecerá desde que o usuário cause dano (OBS.3), e utilize algum Taijutsu (Jūken).

Mas o usuário pode também aumentar o fluxo de CK do alvo se desejar, para isso o personagem Hyuuga informa ao narrador / mestre e realiza uma manobra de $FA = F + H + KK + (x)d6$, se causar dano ao alvo (inimigo), o mesmo (alvo) precisará realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutor igual ao nível do usuário (Rank E (+2), Rank D (+1), Rank C (+0), Rank B (-1), Rank A (-2) e Rank S (-3)), caso falhe no teste o alvo terá seu CK duplicado (Jūken de Ranks E / D), terá o CK triplicado (Jūken de Ranks C / B) e terá o CK quadruplicado (Jūken de Ranks A / S).

Esse aumento súbito de energia (CK) é muito devastador ao corpo do alvo, por isso ao **termino** de utilização do CK aumentado, da batalha, perda de consciência ou de imobilização por mais de 3 turnos em batalha (10 minutos fora de batalha) o alvo perderá todo o seu CK (e não poderá recuperá-lo) por dias iguais a KK utilizada pelo usuário.

OBS.9.1: O alvo aliado, que receber o ataque do usuário não levará dano, será somente uma forma de contabilizar a ação que precisa de um ataque.

OBS.10: O Jūken utiliza o sistema de Ranks (E / D / C / B / A / S) para ter sua forma medida, com $1d6+5$ para o rank E indo até $6d6+30$ para o rank S ($+1d6 +5$ por rank). Somente essa habilidade é permitida em ataques-mútiplos.

Seu consumo de CK será sempre o mínimo (vide tabela no capítulo 09), podendo ser reduzido com a utilização do controle de CK.

OBS.11: Com o Byakugan, vem a visão dos tenketsu de CK e com isso a possibilidade de fechá-los ou abri-los (OBS.9). Mas esse bloqueio (seja na hora ou após a batalha) escolhido pelo jogador pode ser definido antes do ataque.

Para que isso aconteça, o usuário realiza um teste de HABILIDADE (batalhas corpo-a-corpo) ou de PdF (batalhas a distância) com redutor de -1 (um) para opções como torço, braços e pernas, redutor de -2 (dois) para pés, mãos e genitálias. Terminando com -3 (três) para a cabeça.

O bloqueio realizado pelos golpes de Jūken desferidos pelo usuário do Byakugan, terão um efeito de $1d6$ (um) dias por ponto de KK utilizado no golpe. Caso o alvo receba mais de um ataque na mesma batalha e esses golpes sejam de Rank's diferentes, figurará o do maior Rank desferido ao termino do combate / cena.

OBS.12: A visão ampliada dos usuários de Byakugan podem ser aumentadas com gasto excessivo de CK (após o nível 4 da KK). Tendo como regra o gasto de 22 de CK para cada 1km a mais que o usuário deseje ampliar. Não há como reduzir essa quantia, nem mesmo com Controle de CK.



Família Hoki (+2 Pontos):

A Família Hōki (ホウキ族, Hokizoku) é um clã matrilinear (através de mulheres) Shinobi de ninjas médicos e coletores de informação de Sunagakure, que se originaram e mudaram-se para a vila de Konohagakure. Os membros da família também são chamados de "pessoas que trabalham nos bastidores", carregam o estigma de nunca ter um membro da família no centro do governo de Sunagakure.

As mulheres da família não mostram seus rostos sem maquiagem para qualquer homem, com exceção do que elas pretendem se casar.

Bônus: Ganham a Perícia Medicina completa, ganham +1 (um) nas características de INTELIGÊNCIA e RESISTÊNCIA.

Desvantagens: Ganham o Cód. De Honra dos Heróis.

Clã Ryūchi (+5 Pontos):

Este clã possui sua história e cultura desconhecidos pelo restante do mundo Shinobi. Sabe-se apenas que se originou a partir de uma área denominada "Cavernas Ryūchi". Os membros deste clã possuem a habilidade inata de absorver a energia natural de seus arredores devido a seus corpos especiais. Como resultado desta habilidade única e temperamento agressivo, os membros do clã podem sofrer várias alterações físicas drásticas.

No entanto, os efeitos adversos deste resultado de acúmulo de energia súbita e incontrolável picos de energia, o clã preferiu se isolar e manter-se alheio as mudanças do mundo Ninja.

O único membro conhecido pelo Shinobis é Jūgo, que disse ter ido voluntariamente para o lado de Orochimaru, na esperança de que ele poderia ser curado de seus acessos de raiva e habilidades desconhecidas. De acordo com Kabuto Yakushi, e as investigações posteriores de Orochimaru junto com suas experimentações permitiram-lhe descobrir a origem do poder do clã na Caverna Ryūchi, onde ele e mais tarde Kabuto aprenderam o Modo Sábio.

Bônus: Modo Sennin Monstruoso e Poder Oculto (+5 Pontos).

Desvantagens: Insano Dupla Personalidade.

OBS.: A vantagem Modo Sennin Monstruoso é uma variação NÃO natural do Modo Sennin. Ao invés de utilizar a força da natureza para aumentar a força, os usuários desse modo DEIXAM a natureza tomar seus corpos para atingirem seus objetivos.

Nesse modo o personagem se transforma em um monstro sanguinário e sem escrúpulos, tendo uma única vontade de matar e finalizar seu objetivo / inimigo. Em regra de jogo o personagem jogador ao entrar nesse "modo" recebe automaticamente Insano Fúria e Insano Homicida (por causa da Personalidade Assassina). Em contrapartida recebe um poder descomunal, a mesma regra de PONTUAÇÃO e DADOS do Modo Sennin nível 1. A grande diferença está no CK, que continua sendo o CK do próprio personagem a alimentar tal poder.

OBS.1: Para os níveis avançados da habilidade Modo Sennin Monstruoso, o personagem jogador precisa gastar pontos iguais e ter os mesmos requisitos atendidos para aos níveis 2 e 3 do Modo Sennin. A mutação no corpo do personagem também irá variar de acordo com o nível usado.

No nível 2 do Modo Sennin Monstruoso, o personagem recebe +40 (CK Natural) para cada ponto na característica de RESISTÊNCIA que possua, e continua recebendo a bonificação da PONTUAÇÃO, STATUS e DADOS da vantagem Modo Sennin nível 2. Já no nível 3 do Modo Sennin Monstruoso o personagem recebe +70 (CK Natural) para cada ponto na característica de RESISTÊNCIA que possua, e continua recebendo a bonificação da PONTUAÇÃO, STATUS e DADOS da vantagem Modo Sennin nível 2. No modo Sennin Monstruoso (nível 2 e 3) o CK a ser gasto é escolha exclusiva do personagem jogador. Mas **NÃO** pode haver junção do CK natural ou CK do personagem.

OBS.3: O poder oculto concede ao personagem jogador a habilidade de uma transformação parcial (turno completo) do Modo Sennin Monstruoso. O jogador ao utilizar a habilidade (+7 CK / turno) recebe +1 (um) ponto para colocar em característica (máximo +5), ou pode escolher aumentar sua parada de dados em +2d6 por (+5 CK / turno) (para qualquer manobra, lembrando que a cada aumento o RANK da manobra também aumentará). Ao utilizar essa manobra o corpo do usuário sofre uma mutação enorme que delata a ação.



Clã Rinha (+4 Pontos):

O Clã Rinha foi um clã com especialistas em técnicas médicas e habilidades de cura. Eles tiveram um desempenho admirável nas guerras passadas, mesmo não representando nenhuma das grandes 5 vilas. A última sobrevivente chamada Malice, considerado por muitos a melhor do clã em relação a Kekkei-Genkai especial (Duplo), viveu para realizar o sonho de ressuscitar seu filho e com isso se vingar das vilas ocultas.

A Kekkei-Genkai do clã Rinha copia a aparência, memórias e todas as características do alvo, incluindo os jutsus e KK (se houver), imbuindo em uma marionete (copia perfeita do alvo) o CK outrora roubado. O controle é realizado por distâncias muito longas sem o uso de fios de CK ou manipulação por ferros.

Bônus: Perícia Medicina (completa), +1 (um) em KK (Duplo), recebe +1 jutsu médico de Rank “A” ou “S” contabilizados do máximo inicial.

Desvantagem: recebem o Cód. de Honra dos Heróis.

Ao desenvolver a KK, ganha-se as seguintes habilidades:

Nível 01 – Ao despertar o poder da KK “Duplo”, o personagem consegue realizar a manobra de copiar a assinatura de CK e PV, qualidades e defeitos (Vantagens / Desvantagens) bem como aptidões físicas (Características) do alvo. Após a obtenção das assinaturas do alvo, o personagem invoca (através de Fuijutsu Rank “A”) uma “marionete” que receberá a informação roubada.

Essa marionete será IGUAL ao alvo, seja em aptidões físicas, CK, e qualidades e defeitos. Apenas pessoas muito próximas poderão realizar um teste de inteligência -3 (três), para tentar ver que a pessoa está “diferente”. Esse teste só poderá ser realizado após 24 horas em contato com a “marionete”. A “marionete” criada pode se distanciar do personagem jogador (invocador) uma distância igual a 1 (um) Km por ponto no caminho ninja KK que o ninja possuir. Após essa distância a marionete se desintegrará e com isso toda a informação será perdida.

Nível 02 – O personagem jogador poderá criar até 2 (duas) “marionetes” com até 2 (duas) assinaturas diferentes. E tais “marionetes” poderão se distanciar até 1,2 (um vírgula dois) Km por

ponto de KK que o ninja possuir. Após essa distância a marionete se desintegrará e com isso toda a informação será perdida.

Nível 03 – O personagem jogador poderá criar até 3 (três) “marionetes” com até 3 (três) assinaturas diferentes. E tais “marionetes” poderão se distanciar até 1,4 (um vírgula quatro) Km por ponto de KK que o ninja possuir. Após essa distância a marionete se desintegrará e com isso toda a informação será perdida.

Nível 04 – O personagem jogador poderá criar até 4 (quatro) “marionetes” com até 4 (quatro) assinaturas diferentes. E tais “marionetes” poderão se distanciar até 1,6 (um vírgula seis) Km por ponto de KK que o ninja possuir. Após essa distância a marionete se desintegrará e com isso toda a informação será perdida.

Nível 05 – O personagem jogador poderá criar até 5 (cinco) “marionetes” com até 5 (cinco) assinaturas diferentes. E tais “marionetes” poderão se distanciar até 1,8 (um vírgula oito) Km por ponto de KK que o ninja possuir. Após essa distância a marionete se desintegrará e com isso toda a informação será perdida.

Nível 06 – O personagem jogador poderá criar até 6 (seis) “marionetes” com até 6 (seis) assinaturas diferentes. E tais “marionetes” poderão se distanciar até 2 (dois) Km por ponto de KK que o ninja possuir. Após essa distância a marionete se desintegrará e com isso toda a informação será perdida.

OBS.: Para invocar uma “marionete” é necessário usurpar 30% do CK do alvo, bem como realizar o jutsu de Rank “A”, com custo de 30 CK. Esse jutsu será contabilizado do quantitativo inicial do personagem jogador. Deve-se entender que haverá membros que talvez nunca desenvolvam a KK por completo...

OBS.1: O CK que as “marionetes” utilizam para realizar qualquer manobra é do próprio invocador. As marionetes duram dias igual a KK do usuário, ou até serem destruídas.

OBS.2: O teste para percepção NATURAL de que a “marionete” não é o alvo original é aplicado apenas para pessoas próximas, após 24 horas de CONVIVIO. Usuários de Dōjutsu que fazem leitura de CK recebem redutor de -1 nos testes.

OBS.3: A marionete terá vontade e ações definidas pelo usuário, que pode ou não deixar que a marionete aja de forma natural ou seguindo seu padrão de vida normal, lembrando sempre que a marionete jamais atacará o usuário da KK (Duplo), a não ser que o mesmo solicite.

OBS.4: O turno e ação do usuário e suas “marionetes” são um só. Então o usuário precisa sempre realizar as ações ao mesmo tempo. Sendo obrigatório realizar a sua ação primeiro, logo em seguida a das marionetes.

OBS.5: As marionetes terão todas as habilidades e técnicas que o alvo que teve o CK possuir até aquele momento. Qualquer evolução ou ganho de novas habilidades após o furto do CK será ignorado pela KK na hora de replicar (criar) a marionete em questão.



Clã Iburi (+2 Pontos):

O Clã Iburi (イブリー族, Iburi) foi um clã que vivia no subsolo do País do Fogo. Os membros desse clã tinham uma Kekkei-Genkai que os permite transformarem seus corpos em fumaça à vontade e ainda interagir fisicamente. No entanto, esta capacidade era imperfeita, fazendo com que eventualmente transformassem-nos em fumaça inconscientemente.

Na sua forma de fumaça, eles eram vulneráveis ao vento, que faz com que eles se dispersassem de forma permanente e morressem. Por causa disso, os membros do clã não tendem a ter vidas longas, e foram forçados a viver confinados em cavernas ou locais onde o vento é praticamente inexistente.

Bônus: O personagem ganha a habilidade de Corpo etéreo. E +1 na característica de Habilidade.

Desvantagem: Vulnerabilidade Especial (-2) (Vento / Fūton).

A Kekkei-Genkai do clã só possui uma habilidade especial, a de tornar o usuário etéreo, e com isso imune a ataques físicos (Taijutsus / Força / PdF). Essa habilidade pode ser evoluída, ou seja, o personagem consegue inserir pontuação (1 a 6) no caminho ninja KK. A diferença é que a pontuação não irá gerar novas habilidades, somente irá aumentar o tempo que o usuário consegue manter sua forma etérea. A regra segue abaixo:

Nível 01 – até 5 minutos (5 turnos em batalha).

Nível 02 – até 10 minutos (10 turnos em batalha).

Nível 03 – até 20 minutos (15 turnos em batalha).

Nível 04 – até 30 minutos (20 turnos em batalha).

Nível 05 – até 45 minutos (30 turnos em batalha).

Nível 06 – 60 minutos (40 turnos em batalha).

OBS.: para usar a habilidade corpo etéreo o usuário precisa gastar um turno completo, e gastar CK igual a sua característica de Resistência x2, apenas para liberar. O tempo que pode passar nessa forma está descrito em seus níveis.

OBS.1: na forma etérea o personagem pode interagir com o mundo físico, porém qualquer dano físico (chutes / murros) e Ninjutsus dos elementos Doton / Suiton direcionadas ao usuário terão sua FA reduzidas por 80% (oitenta por cento), já danos por Raiton e Katon terão sua FA reduzida a 30% (trinta por cento). Coisas simples como empurrar uma pedra, chutar um baldo necessitará de atenção e esforço. Nessa forma o ninja pode utilizar jutsus e habilidade normalmente.

OBS.2: A desvantagem Vulnerabilidade Especial é a fraqueza do clã. Sempre que levar dano de vento (Fūton) o personagem em forma etérea irá levar dobrado, e automaticamente irá se dissipar na mesma quantidade do dano. Se chegar a 0 morrerá para sempre (sem teste de morte). Caso leve certa quantidade de dano de vento na forma etérea, e volte ao normal, aquele dano irá levar o DOBRO do tempo para se recuperar.

Clã Inuzuka (+2 Pontos):

O Clã Inuzuka (犬塚一族, Inuzuka) ou Família Inuzuka é uma família de Shinobi de Konoha conhecida pelo uso de Ninken (animais companheiros) como companheiros de combate e são facilmente identificados pelas distintas marcas vermelhas de presas em suas bochechas.

Os membros têm o seu(s) próprio(s) parceiro(s) canino(s) quando atingem uma certa idade. Depois disso, o Shinobi e seu(s) cão(s) são praticamente inseparáveis. Os Shinobis se aliam aos caninos e lutam usando Ninjutsu Cooperativo entre outras habilidades, que se aproveitam de seu trabalho em equipe e suas garras e dentes afiados.

Os membros do Clã também são capazes de se comunicar com os cães e diferentemente de Kuromaru, os cães não podem falar. Os membros desse clã, assim como os seus parceiros caninos, têm sentidos bastante reforçados principalmente o olfato, podendo sentir o odor em diferentes escalas de distância.

Ao concentrar chakra em seus narizes, esta sensação é ampliada para uma extensão ainda maior, permitindo ao usuário ser capaz de detectar, rastrear e monitorar alvos a uma distância bastante longa. O estilo de luta do Clã gira principalmente em torno de sua maior força, velocidade e agilidade concedidos pelo Shikyaku no Jutsu e outros ataques baseados em cães, em conjunto com as vantagens táticas concedidos pelos seus sentidos aguçados.

Bônus: O personagem ganha Olfato Aguçado, Especialização Rastreo, Perícia Completo sobre seu animal (lobo ou cão). Ligação Natural e Parceiro (com o seu Niken).

Desvantagem: Protegido Indefeso (seu Niken).

OBS.: olfato aguçado concede +2 em teste ligado a este sentido (rastreo / identificação / marcação).

OBS.1: a quantidade de Nikens que o personagem pode ter é igual a sua característica de Inteligência dividida por 2 (dois).



Clã Kaguya (+4 Pontos):

O Clã Kaguya (かぐや一族, Kaguya) é um clã extinto (ou imaginasse ser), conhecido por suas táticas de batalha selvagens e valores arcaicos, tendo alguns indivíduos selecionados que herdaram uma forma derivada de sua original capacidade de manipular a estrutura óssea.

O clã Kaguya era descendente de Kaguya Ōtsutsuki, e alguns membros, como Kimimaro, possuíam a Kekkei-Genkai Shikotsu no Jutsu da capacidade de manipulação óssea original de Kaguya Ōtsutsuki. Esta habilidade era tão poderosa que até o clã Kaguya, amante da guerra, a temia.

Foi notado por muitos que o clã era muito selvagem e faminto por lutas, entrando sem táticas e estratégias em combates iniciados simplesmente para mostrar sua ferocidade. Foi devido a esta tentativa falha de exibirem-se que o clã inteiro foi morto quando atacaram Kirigakure, restando poucos membros espalhados a esmos. Porém mesmo quando cercados e completamente derrotados, eles se recusaram a recuar, preferindo lutar até a morte simplesmente para entreter sua própria sede de sangue até o último momento.

Bônus: O personagem ganha +1 (um) no caminho ninja de Kekkei-Genkai (Shikotsu no Jutsu). Regeneração Simples, e +1 (um) em suas características de Força e Armadura.

Desvantagem: Má Fama (Bárbaros e amantes da guerra) e Megalomaniacos.

Ao desenvolver sua KK o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 1 – O indivíduo adquirir Armadura Extra contra Contusão, além de poder criar armas e armaduras ósseas com sua Kekkei-Genkai.

Nível 2 – Nesse nível o usuário adquirir a habilidade de aumentar a densidade de seus ossos, o indivíduo recebe Armadura Extra contra Perfuração. Além de manter as características de suas armas

mesmo após a retirada das mesmas de seu organismo (KK igual a horas de duração).

Nível 3 – O usuário adquire Armadura Extra contra Corte.

Nível 4 – Nesse nível o indivíduo pode aumentar ainda mais a densidade de seus ossos e com isso recebe +1d6 em todos os ataques ou defesas derivados do Shikotsu myaku.

Nível 5 – Recebendo +1d6 em todos os ataques derivados de sua Kekkei-Genkai ou defesas.

Nível 6 – Recebe Força de Ataque e Defesa +1d6 para técnicas derivadas do Shikotsu myaku (Cumulativos com os níveis 2 e 4). Também por possuírem uma estrutura corporal diferente, eles recebem metade do dano físico (Taijutsu / Corte / Perfuração / Contusão).

OBS.: a vantagem regeneração simples é INATA, ou seja, o personagem jogador não pode deter / parar seu efeito. Todo turno o personagem irá recuperar 1 (um) PV até chegar ao seu PV total. Regeneração (simples, média, maior ou avançada) não retira status de nenhuma natureza.

OBS.1: as armaduras extras concedidas em cada nível são INATAS, ou seja, basta ter o nível que o efeito já é recebido. Não precisa gastar CK para ativá-las.

OBS.2: vale lembrar que os bônus de dados só serão disponibilizados a técnicas que usem a KK.

Clã Kamizuru (+2 Pontos):

O clã Kamizuru (上水流一族, Kamizuru) é um clã de usuários de abelhas de Iwagakure que foi uma vez muito conhecido. Anos antes do início da 4ª guerra ninja, eles tentaram liderar uma invasão em Konoha, apenas para serem repelidos e em grande parte mortos pelo mais experiente do Clã Aburame.

Eles haviam perdido de uma forma tão vergonhosa que eles perderam seu status e respeito na aldeia e os seus números começaram a cair para os poucos membros restantes. Aparentemente, o Primeiro Tsuchikage foi um dos seus membros.

Bônus: Ganha especialização em Rastrear e Especialização em Insetos (Abelhas). Ganha +1 na característica de Resistência, e possui a habilidade Resistência a Genjutsu (+1 em teste relacionados). Ganha parceiro com os insetos (Abelhas) em seu corpo.

Desvantagens: Inimigo Clã Aburame (Clãs Kikaichū).

OBS.: o número de fêmeas (rainhas) será igual a característica Resistência do personagem x2 (dois). E suas levas (insetos padrão) serão iguais a sua característica de Resistência x 4 (três).

Clã Kedoin (+1 Ponto):

O Clã Kedōin (祁答院一族, Kedōin) é um pequeno clã liderado por Agari Kaisen. Os membros desse clã têm a habilidade de copiar a aparência de alguém, tão bem que não podem ser detectados nem por cães ninjas.

Depois de alguns dias, o membro do clã que usou a técnica volta ao normal.

Bônus: O personagem ganha a habilidade de Cópia Mundana, e +1 (um) em habilidade.

Desvantagem: Insano mentiroso (-1).

OBS.: a habilidade de cópia mundana concede ao usuário poder de copiar a forma física e jeitos de fala / porte / reações / interações de qualquer PESSOA que toque. Para usar essa habilidade o usuário precisa, lógico tocar no alvo, e gastar CK igual a x3 a Resistência do alvo para iniciar a transformação (que não precisa ser logo após o toque). O usuário pode escolher a hora que irá se transformar no alvo, tendo até uma quantidade em horas igual a sua característica de **Inteligência** após o toque realizado.

OBS.1: Entretanto, os usuários não podem copiar técnicas e outras habilidades do alvo, somente a forma física e jeitos de fala / porte / reações / interações. A cópia dura igual a sua característica de inteligência x 12 horas. Se quiser usar novamente a mesma cópia terá que tocar no alvo novamente.

Clã Karatachi (+1 Ponto):

Esta família provém de Kirigakure, produzindo renomados Shinobis durante sua história. Um dos seus membros (Yagura) se tornou o Mizukage e jinchūriki do Três-Caudas. Por muitos anos, Yagura espalhou seu legado maligno pelo mundo ninja através das práticas em que submetia à Kirigakure.

Anos mais tarde, ele teve um filho. Este filho se relacionou e gerou Kagura Karatachi.

Bônus: O personagem ganha Genialidade e +1 em Inteligência. Começa com o Suiton como elemento primário.

Desvantagem: Má Fama (-1) (Yagura Karatachi ou legado da Família Karatachi).

Clã Kurama (+4 Pontos):

O clã Kurama (鞍馬一族, Kurama) é um clã de usuários extremamente qualificados em Genjutsu. Este talento em Genjutsu é devido a Kekkei-Genkai desconhecida que o clã possui. No entanto, uma vez a cada poucas gerações, um membro do clã nasce com uma enorme habilidade em Genjutsu que suas ilusões podem produzir efeitos concretos na realidade. O Genjutsu é tão poderoso que faz com que o cérebro possa produzir tudo o que acontece com a vítima dentro do Genjutsu fisicamente real, permitindo que o membro do clã possa matar seus oponentes com Genjutsu.

Sendo um poder assustador tem os seus inconvenientes, e um deles é que o usuário pode, raramente, controlar toda a extensão de suas habilidades, pois em qualquer deslize o seu subconsciente irá geralmente regular esse poder, levando à criação de uma segunda personalidade no controle desse poder. Esta personalidade então supera a original, transformando o indivíduo num monstro que é um perigo para todos à sua volta. Eles eram originalmente um dos clãs mais proeminentes em Konoha, mas o número de ninja do clã foi severamente diminuído.

Bônus: O personagem ganha +1 (um) no caminho ninja KK (Genjutsu Avançado). Ganha +1 (um) em Inteligência e +1 em sua característica de Resistência.

Desvantagem: Insano Dupla Personalidade Maligna (-1).

Ao desenvolver sua KK (Genjutsu Avançado) o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 1 – O usuário pode “concretizar” o Genjutsu no mundo material / real. O limite é Genjutsus de rank E.

Nível 2 – O usuário pode “concretizar” o Genjutsu no mundo material / real. O limite é Genjutsus de rank D.

Nível 3 – O usuário pode “concretizar” o Genjutsu no mundo material / real. O limite é Genjutsus de rank C.

Nível 4 – O usuário pode “concretizar” o Genjutsu no mundo material / real. O limite é Genjutsus de rank B.

Nível 5 – O usuário pode “concretizar” o Genjutsu no mundo material / real. O limite é Genjutsus de rank A.

Nível 6 – O usuário pode “concretizar” o Genjutsu no mundo material / real. O limite é Genjutsus de rank S.

OBS.: para usar a habilidade da Kekkei-Genkai o personagem precisa informar ao narrador / mestre e gastar um adicional de +5 (cinco) de CK por Rank do Genjutsu utilizado.

OBS.1: todo dano de Genjutsu “concretizado” deixa de ser ilusório para ser real. Ou seja, se um Genjutsu de Chamas escaldantes for “concretizado” o alvo no mundo material irá levar queimaduras e levará danos reais de fogo.

Clã Lee (+1 Ponto):

O clã Lee (リー一族, Rī) é um dos muitos clãs que residem em Konoha. Os membros conhecidos do clã são notáveis por suas habilidades extraordinárias na arte do Taijutsu, sendo praticantes do estilo de luta do Punho Forte.

Bônus: Recebem +1 (um) no caminho ninja de Taijutsu e +1 (um) em sua característica de Força e Poder de Fogo (PdF).

Desvantagem: Desenvolvem ou Insano Histérico ou Insano Compulsivo (treinamento).

Clã Nara (+1 Ponto):

O Clã Nara (奈良一族, Nara) ou Família Nara é um clã conhecido por sua manipulação de sombras e, por cuidar de veados que, pastam em uma grande área da floresta do clã.

Eles têm mantido um livro com os preparativos de medicina e os efeitos para as gerações que são qualificados na área da medicina. Um dos medicamentos presentes nesse livro são as pílulas secretas usadas pelo Clã Akimichi.

Apesar de serem considerados gênios, os homens dessa família são preguiçosos e é muito difícil motivar eles, mas quando a situação exige isso, eles são muito determinados e leais. Ironicamente, eles ficam atraídos por mulheres arrogantes. No entanto, também parecem haver outros fatores.

O clã Nara tem uma relação especial com o clã Akimichi e com o clã Yamanaka. Por gerações, os membros dessas famílias se tornam "Ino-Shika-Chō", que são formados pelo início dos nomes dos membros, o Clã Nara é formado pelo nome "Shika". Quando eles se tornam Chunin, um membro do clã Sarutobi lhes dá um brinco para mostrar que eles viram adultos.

O Clã Nara tem um laboratório de pesquisa com uma abundância de medicamentos armazenados nele e está localizado nas montanhas ao norte de Konoha.

Bônus: O personagem ganha Genialidade, 3 (três) especialização em Medicina e +1 (um) na característica de Inteligência.

Desvantagem: Possui a uma Preguiça Descomunal (-1).

OBS.: A desvantagem preguiça descomunal dá um redutor de -1 (um) em teste de iniciativas de combate.



Clã Ōtsutsuki (Especial):

***Por serem de outro planeta, é IMPOSSÍVEL aos jogadores escolherem esse clã.*

O Clã Ōtsutsuki (大筒木一族, Ōtsutsuki) é um clã originário de outro mundo, tendo chegado à Terra cerca de mil anos atrás. Vários membros deste clã têm fortemente influenciado tanto os Shinobi, e o mundo em geral com suas ações, resultando no mundo em que conhecemos hoje. Alguns membros do clã tendem a ter pele pálida e parecem ser adaptados para viver em ambientes inabitáveis, como a Lua. Eles são também progenitores de notáveis clãs como os Senju, Uzumaki, Uchiha, Hyūga e Kaguya. Eles também são os criadores das marionetes.

O clã em si é quase extinto em nome, mas é ainda existente através da linhagem de Hamura, com o único membro, Toneri Ōtsutsuki, até onde se sabe. Contudo, o status da linhagem sanguínea do clã continuou existente na Terra através de Hamura e Hagoromo, mesmo o clã tendo se dividido em vários outros com o passar do tempo.

Clã Sarutobi (+4 Pontos):

O clã Sarutobi (猿飞一族, Sarutobi) é um clã influente de Konoha. Ele tem produzido vários membros notáveis que ocuparam posições de grande autoridade, como Hokage, e membros dos Doze Guardiões Ninja. Todos os membros conhecidos também têm sido observados devotos da Vontade do Fogo.

Após a formação do Konoha na sequência da Era dos Estados Combatentes, os Sarutobi estavam entre o primeiro conjunto de clãs a se aliar com a aldeia fundada pelos Senju e pelos Uchiha, junto com o clã Shimura. Não se sabe muito deste clã, mas para fortalecer a unidade entre os clãs Akimichi, Nara e Yamanaka, tornou-se uma tradição de que um membro do clã Sarutobi dar a cada um dos membros do atual trio Ino-Shika-Chō brincos especiais quando realizam seus juramentos.

Bônus: O personagem recebe um Dom Ninja, recebe um bônus de +1 em testes de sua característica Resistência. No início do jogo começam com um elemento natural extra.

Desvantagem: N/A.

OBS.: o elemento extra inicial TEM que ser escolhido na criação do personagem juntamente com o elemento básico inicial garantido a todos os Shinobis.

Clã Senju (+2 Pontos):

O Clã Senju (千手一族, Senju) foi um dos clãs responsáveis pela fundação de Konoha, sendo o seu rival o clã Uchiha. Embora o clã em si pareça ter deixado de existir como um grupo, os Senju continuam influenciando a política de Konoha através de sua filosofia da Vontade do Fogo e da interpretação correspondente do papel da posição de Hokage.

O clã Senju ganhou sua fama na era antes da fundação das vilas ocultas. Enquanto outros clãs se focavam em dominar um conjunto particular de habilidades, os Senju eram prodígios em todas as habilidades, desde ninjutsu, a taijutsu e genjutsu. Por isso, eles eram conhecidos como "o clã com mil habilidades"

(「千の手を持つ一族」, "sen no te o motsu ichizoku"), que lhes deu seu nome "Senju" (千手, Literalmente significando "mil habilidades", "mil mãos").

Não se sabe se o clã Senju ainda existe como um clã independente desde que ele se tornou um dos quatro clãs nobres de Konoha e nem existem pessoas conhecidas com o sobrenome "Senju" — com a Quinta Hokage Tsunade sendo a possível única exceção. Seu legado, no entanto, vive fortemente no coração do povo de Konoha.

Bônus: O personagem ganha Boa Fama (Global), 1 (um) Dom Ninja e 1 (um) PV's Extra.

Desvantagem: Código de Honra dos Heróis e Devoção (Konoha).



Clã Shirogane (+3 Pontos):

O clã Shirogane (白銀一族, Shirogane) foi o clã de titereiros oriundo do País do Vento. O clã viveu na fronteira do País do Vento, lá eles foram um clã pequeno sem um ninja particularmente habilidoso de forma especial.

Tentando encontrar uma fonte de energia para compensar isso, eles criaram as Marionetes Andarilhas. Com este exército, eles sobreviveram as Guerras Shinobi. Mas um segredo obscuro foi revelado: para o desenvolvimento das Marionetes Andarilhas, eles tiveram que sequestrar humanos e realizar experimentos neles.

As Marionetes Andarilhas foram proibidas, fazendo com que o clã iniciasse uma rebelião contra as Cinco Grandes Nações, sendo assim aniquilados. Eles foram os desenvolvedores do Marionete Mestre, a Marionete Andarilha com poder suficiente para destruir todas as nações.

Bônus: O personagem recebe +1 (um) em sua característica de Resistência. Pode comprar 1 (uma) marionete por -2 (dois) pontos do custo real, e ganha especialização Deserto (Sobrevivência).

Desvantagem: Insano Obsessivo (Vinga as Cinco Grande Vilas).

OBS.: a possibilidade de comprar uma marionete com uma redução de dois pontos não precisa ser cumprida no início do jogo. O jogador pode informar ao mestre que no desenrolar da história irá utilizar o bônus.

Clã Shimura (+4 Pontos):

O Clã Shimura (志村一族, Shimura) é um clã Shinobi de Konoha. Após a formação da vila após a "Era dos Estados Combatentes", os Shimura estavam entre o primeiro conjunto de clãs que se aliaram com a recém fundada vila dos Senju e Uchiha, ao lado do Clã Sarutobi.

Hoje o clã está menor e com menos influencia que no inicio de sua conjectura de formação da vila, mas ainda sim possui poder para intervir no destino de Konoha e fornece ótimos ninjas para o corpo militar do país.

Bônus: O personagem recebe um Dom Ninja e um Dom da Luta.

Desvantagem: Insano Obsessivo (Soberania de Konoha).

Clã Ryū (+6 Pontos):

O clã Ryū (龍一族, Ryū) foi um poderoso clã de Guardiões de Dragões encarregados de guardar a Lâmina do Dragão. O clã Ryū foi abençoado pelo poder dos cinco Genryū, que juntos fertilizavam a terra pertencente ao clã em torno do Monte Koryū. No entanto, devido à história de seu clã como guardiães dos dragões, todos os membros do clã foram marcados pelos Genryū, representado por pequenos chifres em suas cabeças, orelhas pontudas e em alguns casos marcas faciais.

Por causa de suas aparências, outros os reconheceram imediatamente como aqueles que tinham o poder dos Genryū (dragões) do seu lado e os expulsaram, exilando o clã e quase levando-os à extinção algum tempo antes da Primeira Guerra Mundial Ninja.

Bônus: Recebe a habilidade "Benção dos Genryū" e +2 CK's Extras.

Desvantagens: Monstruoso (-1), Modelo Especial Leve (-1) e

OBS.: a habilidade "Benção dos Genryū" é a capacidade de utilizar os elementos oriundos dos dragões (Fogo, Água, Terra, Raio e Vento) e com isso dominar os cinco elementos. Em regra de jogo o personagem pode dominar os 5 (cinco) elementos de acordo com a evolução do seu personagem.

OBS.1: A partir de 2 (dois) pontos na característica **Inteligência** (pontuação, genialidade não conta), o personagem pode dominar um Genryū e conseqüentemente um elemento natural. Para casa dragão adicional é necessário uma pontuação maior (INT 3 = 2 dragões / INT 4 = 3 dragões / INT 5 = 4 dragões / INT 6 = 5 dragões).

OBS.2: Para cada Genryū que o personagem consegue "agregar" recebe +2 (dois) CK's e +1 (um) jutsu do elemento do Genryū de Rank S, que irão durar até que a comunhão com os Genryū seja estabelecida.

OBS.3: Para cada desvantagem possuída pelo jogador, limitará a utilização dos Genryū. Sendo uma desvantagem menos um Genryū.



Clã Tsuchigumo (+1 Ponto):

O Clã Tsuchigumo (土蜘蛛一族, Tsuchigumo) é um clã que formou um pacto com o Terceiro Hokage durante a Terceira Guerra Mundial Shinobi. O líder do clã, nesse momento, En no Gyōja, desenvolveu uma técnica que poderia destruir uma vila inteira. Por termos do pacto com o Terceiro Hokage, En no Gyōja declarou a técnica a ser proibida, em troca de proteção fornecida por Konoha em tempos de necessidade.

O clã tem um pequeno forte no Monte Katsuragi, que está cercado por uma barreira, e um campo com muitas armadilhas. Além disso, eles também têm a sua própria vila oculta. Durante a Terceira Guerra Mundial Shinobi o clã Tsuchigumo foi saudado como um clã poderoso e orgulhoso, porque possuía o poderoso Kinjutsu do clã Tsuchigumo.

Apesar de ter sido muitas vezes alvo por essa razão, levando a muitos membros do clã serem mortos, apenas alguns membros do clã restantes poderiam usar o Kinjutsu. Depois o clã se tornou fraco e En no Gyōja e o ancião tiveram divergências sobre a sobrevivência do clã. Isto levou à divisão do clã em dois grupos com um na Vila Tsuchigumo e outro no Monte Katsuragi. Apenas alguns optaram por seguir En no Gyōja ao monte Katsuragi.

Bônus: O personagem recebe Boa Fama (Entre os Ninjas) e Especialização armadilhas.

Desvantagem: Má Fama (entre os pacíficos / aldeões).

Clã Tenrō (+1 Ponto):

O clã Tenrō foi responsável pela selagem e controle da Besta Guardiã de Três Cabeças que resultou em ganhar o controle de Yumegakure. O atual chefe da aldeia, Enzo Tenrō, vem deste clã. O estilo de luta ninja do clã Tenrō é baseado principalmente em torno da utilização de Taijutsu e algum uso de ferramentas ninja.

Alguns membros foram mostrados usando uma técnica de transformação baseado em combate, permitindo-lhes assumir uma aparência de criatura de lobo que aumenta sua força e velocidade,

o que enfatiza seu principal foco de Taijutsu e combate próximo.

Alguns membros do clã também usaram armamento não convencional, a Broca de Braço Montada, capaz de rapidamente cavar através da terra, surpreendendo assim o oponente, podendo usá-los como armas e o empurrando quando batem acima do solo. Como o clã Inuzuka de Konoha, o clã Tenrō faz uso de caninos em combate usando lobos com um par de grandes armas brancas amarradas em suas costas.

Além de habilidades de combate, o clã também impulsionou o conhecimento de uma técnica de vedação de alto nível, que no passado permitiu-lhes aprisionar a Besta Guardiã de Três Cabeças. Enquanto o selo não foi mostrado, as suas capacidades foram semelhantes ao Estilo de Selamento de Oito Trigramas na medida em que permite uma abertura do selo com uma chave especial. A chave em si, é realizada pelo líder da aldeia, Enzo.

Bônus: O personagem ganha Olfato Aguçado, Especialização Rastreo, Perícia Completo sobre seu animal (lobo). Ligação Natural e Parceiro (com o seu lobo).

Desvantagem: Protegido Indefeso (seu lobo).

OBS.: olfato aguçado concede +2 em teste ligado a este sentido (rastreo / identificação / marcação).

OBS.1: a quantidade de lobos que o personagem pode ter é igual a sua característica de Inteligência dívida por 3 (três).

Clã Uchiha (+4 Pontos):

O Clã Uchiha (うちは一族, Uchiha) foi um dos quatro clãs nobres de Konoha, e também tinha fama de ser o clã mais poderoso da vila produzindo Shinobis que foram excepcionalmente talentosos e orientados para batalha. Juntamente com o clã Senju, eles fundaram Konoha, mas agora está quase extinto após os eventos do massacre do clã.

O Clã Uchiha descende do mais velho dos dois filhos do Sábio dos Seis Caminhos, **Indra**. O irmão mais velho herdou os "olhos" do Eremita, seu chakra poderoso e suas habilidades espirituais. Quando chegou a hora de o Sábio escolher um sucessor, ele questionou os dois sobre o curso de ação, que seguiria para trazer ordem ao mundo.

O mais velho acreditava que o poder era o caminho para a paz, enquanto o mais novo, **Asura** acreditava que o amor seria o caminho. O Sábio favoreceu o ideal do irmão mais novo, e, portanto, designou o jovem como seu sucessor, fazendo com que o mais velho fosse preenchido com ciúme e ódio. A partir deste ódio veio o que Tobi chama de a "Maldição de Ódio" (憎しみの呪い, Nikushimi no Noroi). Do filho mais novo, descendeu o Clã Senju, que seriam os eternos rivais dos Uchihis.

Antes da fundação das vilas ninja, os Uchiha foram um dos muitos clãs mercenários de aluguel. Por causa de seu Sharingan assim como sua proeza de combate, o clã Uchiha ficou conhecido como um dos dois mais fortes clãs, o outro sendo o clã Senju. Madara Uchiha foi particularmente poderoso e ao atingir o Mangekyō Sharingan ele assumiu o controle do clã.

Sob sua liderança, os Uchiha ficaram mais fortes, ficando acima do resto dos outros clãs de tal forma que, sempre que o clã Uchiha fosse contratado para um trabalho, do lado oposto contrataria os Senju, e vice-versa.

Bônus: o personagem ganha +1 (um) em sua característica de Habilidade e no caminho ninja KK (Sharingan). Ganha também a vantagem Maestria com armas, Elemento Extra de CK e +1 (um) CK Extra. Começa a narrativa com o dobro de Jutsus Iniciais.

Desvantagem: Maldição (-2) (Ódio e Cortejador da Guerra) e Má Fama (Global).

Ao desenvolver sua KK (Sharingan) o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 1 – Ao ativar o Sharingan (após forte pressão / perigo), o usuário percebe que seus olhos ficam com o globo ocular vermelho e com uma tomoe (redemoinho) em volta da íris. Essa ativação concede um bônus de +1 (um) em esquivas e consegue visualizar a essência de chakra de qualquer alvo a vista.

Nível 2 – Nesse estágio o Sharingan possui 2 (duas) tomoes em volta da íris. Concede ao usuário a habilidade de copiar jutsus (Ninjutsu / Taijutsu / Genjutsu / Kekei-Genkai) de rank C para baixo. Concede também +1 (um) em testes para não ser pego de surpresa, e +1 (um) em teste de esquiva (cumulativo).

Nível 3 – Nesse nível o Sharingan possui as 3 (três) tomoes ao redor da íris. Concede ao usuário a habilidade copiar jutsus (Ninjutsu / Taijutsu / Genjutsu / Kekei-Genkai) de rank A para baixo. E ao atingir esse estágio é ensinado de forma interna (autodidata / mística) o Gokakyu no Jutsu (Jutsu da Bola de Fogo).

Nível 4 – Nesse nível o Sharingan concede ao usuário +1 (um) na esquiva (cumulativo) e +1 para não ser pego de surpresa em batalhas. E libera para o ninja a habilidade de copiar e liberar ao mesmo tempo técnicas que o Shinobi possua o elemento (quando elementais) e as especificações necessárias (para as não elementais).

Nível 5 – O Sharingan concede ao usuário +3 (três) em testes para resistir / identificar / reverter Genjutsu em área ou lançados contra o Uchiha. Concede ao usuário a habilidade copiar jutsus (Ninjutsu / Taijutsu / Genjutsu / Kekei-Genkai) de rank S para baixo.

Nível 6 – Para atingir esse nível o personagem precisa vivenciar / realizar a morte de um ente muito querido (mãe / pai / irmão / namorado (a) / avô / avó). Após esse fato o usuário adquire o Mangekyō Sharingan "Olho Copiador Giratório Caleidoscópico". Esse novo Sharingan concede ao usuário +1 (um) em esquiva (cumulativo), e duas habilidades extra-sensoriais escolhidas pelo jogador.

OBS.: para ativar o Sharingan em batalha consome 1 (um) de CK por nível utilizado, por turno. Fora de batalha, o consumo é de 1 de CK por cada 30 minutos.

OBS.1: para fazer uma análise completa do CK do alvo, o personagem precisa gastar 1 (um) rodada completa.

OBS.2: a cópia dos jutsus do Sharingan é perfeita, a habilidade cópia do mesmo jeito que o usuário inicial utiliza (sem erros). A cópia de KK é "impossível" porque o usuário precisa ter a linhagem avançada para usar. Se o mesmo conseguiu de alguma forma tal KK, a cópia funciona normalmente.

OBS.2.1: Assim como KK, jutsus que possuam KINJUTSU podem ser copiados, mas o Uchiha usuário da cópia só poderá liberar a técnica se possuir / pagar Kinjutsu para tal.

OBS.3: o Gokakyu no Jutsu é uma técnica de Rank C, segue a regra padrão de jutsus.

OBS.4: para copiar e soltar técnicas ao mesmo tempo, o personagem precisa passar em um teste da característica **Habilidade** e ser bem-sucedido. O usuário recebe o redutor do rank da técnica (+2 / E), (+1 / D), (+0 / C), (-1 / B), (-2 / A) e (-3 / S). Se falhar deverá realizar automaticamente sua FD.

OBS.5: para realizar os testes relacionados a Genjutsu, o personagem precisa gastar uma rodada completa.

OBS.6: as habilidades extra-sensoriais dos olhos devem ser escolhidas pelo jogador. O jogador pode pedir uma ajuda ao narrador, ou pedir ajuda ao um colega jogador para criar suas habilidades. Mas como exemplos temos as habilidades de Uchiha Itachi que no olho esquerdo possuía o Tsukuyomi (Mundo Espiritual e a Escuridão) considerado o mais forte Genjutsu. Já no olho direito possuía o Amateratsu (Mundo Material e Luz) um jutsu de chama negra que consome qualquer coisa por 7 dias e 7 noites.

Diante disso o personagem tem liberdade criativa para imaginar suas técnicas, sendo necessária a APROVAÇÃO do narrador / mestre.

OBS.7: as habilidades do Mangekyō Sharingan têm um limite de uso de x4 (quatro) a pontuação da característica de **Resistência** do usuário. Sempre que utiliza essas habilidades os olhos sangram em simbologia a isso. Se utilizar todas as vezes possíveis, o usuário fica cego do olho esgotado.

OBS.8: existe a evolução do Mangekyō Sharingan, que é liberado quando o próprio usuário implanta os olhos (Sharingan) de um ente querido. Esse ritual concede ao usuário "vida eterna" ao seu Mangekyō Sharingan, transformando-o em Fuumetsu Mangekyou Sharingan, ou "Mangekyō Sharingan Eterno". Nesse estágio o personagem não tem limites para usar as habilidades do Mangekyō Sharingan e não perde os olhos por usar em excesso as habilidades oculares escolhidas.

Em início de jogo o personagem jogador pode pagar 20 (vinte) pontos de XP para iniciar com tal habilidade.

OBS.9: as habilidades do Mangekyō Sharingan se escolhidas para defesa / esquiva contarão como uma ação de retaguarda do usuário diminuindo assim suas possibilidades de defesa no turno.

Clã Uzumaki (+2 Pontos):

O clã Uzumaki (うずまき一族, Uzumaki) foi um clã de destaque em Uzushioagakure. Eles eram parentes distantes de sangue, do clã Senju e como tal, ambos estavam em boas condições de forma uma aliança que se estendeu em suas vilas ocultas — Konoha e Uzushioagakure. Os Shinobi de Konoha integraram o símbolo de Uzushioagakure em seus uniformes e coletes, bem como sobre os ombros de seus uniformes como um sinal de amizade e boa vontade entre as duas aldeias, e continuam a fazê-lo até este dia, em memória à sua amizade mesmo anos após a destruição de Uzushioagakure.

Descendentes de Asura Ōtsutsuki, sendo originado a partir do clã Senju, o que distinguia os Uzumaki de seus antecessores era que os membros deste clã foram muito experientes na arte de Fūinjutsu, e ambos foram respeitados, e temidos em todo o mundo por causa de suas habilidades prodigiosas.

Eles também foram notados sendo um pouco selvagens, fatos que contribuiu para a destruição de Uzushioagakure e o resto do País dos Redemoinhos durante a era de Guerras Mundiais Shinobi, pois outras nações haviam despertado medo sobre a aldeia, vendo-a como uma grande ameaça à ser riscada do mapa.

Com a destruição de sua terra natal, os sobreviventes restantes de Uzushioagakure fugiram de sua terra natal e passaram a se esconder, espalhados por todo o mundo.

Bônus: O personagem recebe +1 em sua característica de Resistência. Ganha Recuperação Avançada e Longevidade.

Desvantagem: Insano Fúria (-1).

OBS.: a vantagem Recuperação Avançada permite ao ninja recuperar todo o seu PV e CK em 4 (quatro) horas ininterruptas de sono / descanso / meditação.

OBS.1: a vantagem Longevidade concede +2 (dois) ao multiplicador de PV's do personagem no momento da criação, bem como permite ao personagem chegar a idades avançadas (50 a 70 anos).

Clã Yamanaka (+2 Pontos):

O Clã Yamanaka (山中一族, Yamanaka) é uma família de ninjas de Konoha. Eles são especializados em técnicas relacionadas com a mente, e que possuem e administram uma loja de flores na aldeia.

Os membros do Clã são especializados em técnicas do controle da mente que os tornam especialistas em reunião de inteligência e espionagem. Eles também têm mostrado habilidades sensoriais e suas técnicas incluem a transferência de consciência, ler mentes e comunicar telepaticamente. A flor símbolo do clã é o trevo de arbusto que simboliza um "amor positivo". O Clã Yamanaka tem uma relação especial com os clãs Akimichi e Nara. Por gerações, os membros destas três famílias formaram o trio "Ino-Shika-Chō", em homenagem à primeira parte os nomes dos membros.

Os membros Yamanaka são os "Ino" no trio. Para fortalecer a união entre os três clãs, um membro do Clã Sarutobi lhes dará brincos especiais para apresentar a cada geração de líderes quando eles são promovidos a Chūnin após o que eles fazerem seus juramentos. Os brincos também simbolizam que eles são considerados adultos por seus respectivos clãs.

Bônus: O personagem ganha 1 (uma) especialização da perícia Manipulação. Ganha Aparência Inofensiva e +1 (um) em testes contra alvos de seus jutsus mentais. Recebe também +1 (um) no caminho ninja Ninjutsu.



Clã Yuki (+4 Pontos):

O Clã Yuki (雪一族, Yuki) viveu no País da Água. Algum tempo atrás, o país estava no meio de uma guerra civil. Nessa guerra, os diferentes lados lutaram entre si usando ninja, alguns dos quais possuíam Kekkei-Genkai. Após o fim da guerra, as memórias das batalhas terríveis ainda permaneciam nas mentes das pessoas, causando perseguições generalizadas contra as pessoas com tais habilidades. Devido a isso, o Clã Yuki cujos membros carregavam o Hyōton se esconderam.

Haku e sua mãe, agora ambos falecidos, foram os únicos membros conhecidos deste clã. O que aconteceu com o resto do clã é desconhecido, mas supõe-se que eles foram mortos ou, como a mãe de Haku, passou a viver vidas pacíficas como pessoas normais, sem revelar sua linhagem. As memórias do clã ainda perduram, seus membros e seu Kekkei-Genkai que está sendo chamado de "maldito", mesmo durante a Quarta Guerra Mundial Shinobi.

Bônus: O personagem ganha +1 (um) no caminho ninja KK (Hyōton) e Armadura Extra contra Frio / Gelo. Recebe também +1 (um) em sua característica Resistência.

Desvantagem: N/A.

Ao desenvolver sua KK (Hyōton) o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 1 – O usuário é capaz de congelar líquidos em suas proximidades, sendo o máximo de raio igual a sua Kekkei-Genkai em turnos.

Nível 2 – O indivíduo recebe +2 (dois) em sua característica de Habilidade quando luta em terrenos congelados ou neve.

Nível 3 – Nesse nível o usuário gasta -3 (três) por rank de Chakra para técnicas derivadas do Hyōton quando próximo de água abundante.

Nível 4 – O usuário impõe um redutor de -1 (um) no Teste da característica Resistência do alvo para todas as técnicas derivadas de

sua Kekkei-Genkai, cumulativos com o nível da técnica e seus dados são maximizados contra Katon (Fogo).

Nível 5 – O indivíduo recebe invulnerabilidade ao Frio/Gelo e pode congelar qualquer técnica de Liberação Água, sendo direcionados ao usuário / aliados.

Nível 6 – Nesse nível o usuário pode esfriar a temperatura do ambiente em 10°C gastando 5 (cinco) de CK por Turno e recebe FA/FD +10 em Técnicas derivadas do Hyōton. A cada turno subsequente é diminuído 1°C do ambiente fornecendo FA/FD +1 por °C, quando chegar em -10°C todo ser vivo dentro do Raio de alcance deve realizar um teste de -3 (três) da sua característica Resistência para não ser congelado.

Caso uma criatura seja congelada poderá realizar um teste de -3 (três) da sua característica Força, a cada turno para sair do efeito. Caso o alvo não tenha sucesso em um N° de Testes = R, o mesmo perderá a consciência. Caso erre no novo teste de Resistência -3 (três) morrerá de frio.

OBS.: a vantagem armadura extra contra Frio / Gelo possibilita a FD do usuário contra os ataques desses elementos com a característica Armadura dobrada (A x2).

OBS.1: o nível 1 (um) da KK precisa do gasto de 1 (um) a 6 (seis) de CK dependendo da quantidade de água a ser congelada. Com o gasto de 1 (um) CK será o equivalente a 2m², e assim sucessivamente. Para manter gasta a metade do CK, sendo o mínimo 1 (um).

OBS.2: Invulnerabilidade a Frio / Gelo significa que o personagem não sofre dano, nem nenhum efeito relacionado a esses elementos. Para defender aliados o personagem precisa passar em testes e está apto para intervir na ação de outro personagem.

Clã Yotsuki (+1 Ponto):

O Clã Yotsuki (夜月一族, Yotsuki) é um clã de Kumogakure.

De acordo com os relatos, um Yotsuki nunca vende seus companheiros. Pois são leais, justos e sempre procurarão defender sua honra e sua vila. Geralmente usam o traje padrão dos Shinobis de Kumogakure, incluindo um protetor de testa, jaqueta e caneleiras.

Bônus: O personagem recebe +1 (um) em Habilidade e Boa Fama (Kumogakure). Recebem também +1 (um) PV Extra.

Desvantagem: Código de Honra da Honestidade (-1).

Linhagens Avançadas fora de Clãs Disponíveis no Jogo:

Abaixo começa o descritivo das linhagens avançadas disponíveis para os personagens jogadores escolherem e desenvolverem durante a narrativa. É imprescindível que o jogador tenha noção que após a escolha delas, o mesmo não poderá escolher outra no meio do jogo (a menos que isso aconteça na história).

Algumas linhagens geralmente carregam consigo histórias, regras e muita cultura que o jogador tem que levar em consideração, pois influenciará DIRETAMENTE na manutenção e desenvolvimento do seu personagem até o fim da narrativa (e além).

Lembre-se que para obter uma vantagem única (KK / KKT / KKM) é necessário gastar pontos de personagens iniciais, ou seja, você não pode adquirir uma vantagem na expectativa de ela sanar um “saldo” em aberto na pontuação final do seu personagem. Se tiver dúvidas, questione o narrador peça dicas, mas saiba que a decisão final será sempre SUA.

Akagan (+3 Pontos):

Este dōjutsu concede ao portador muitas habilidades. Sendo raríssimo a identificação de algum usuário. Muitos acham que se trata apenas de uma lenda. Apenas um usuário (Ranmaru) foi identificado, mas nunca confirmado a utilização de seus dons.

Os outros clãs que possuem dōjutsu se sentem intimidados pelo grande poder apresentado por esses olhos, sendo sua principal característica a anulação das habilidades dos outros dōjutsus. Toda essa habilidade tem um preço caro demais até para os Shinobis.

Bônus: O personagem ganha +5 (cinco) PV's Extras, +1 em KK, Memoria Expandida e Controle Mínimo, Médio e Máximo de CK.

Desvantagem: Corte Permanente (Caminhos Ninjas Básicos: Ninjutsu / Taijutsu / Genjutsu) e Inutilizado (deve escolher entre sistema Digestivo ou Respiratório).

Ao desenvolver sua KK (Akagan) o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 1 – O usuário ganha visão penetrante (metade do Byakugan). Disponibiliza a Cura Pura, uma habilidade de cura que consome PV ao invés de CK, e consegue curar na mesma proporção de PV “doado”.

Nível 2 – O usuário além de ver com perfeição a longas distâncias, pode ouvir tudo o que os seus olhos enxergam no ambiente. Na mesma proporção de sua visão. Nesse nível pode localizar e rastrear os outros ao sentir chakra, pegando o chakra de longas distâncias, e notando mudanças no chakra de um indivíduo

Nível 3 – O personagem consegue ter percepção e poderes analíticos acentuados o que significa que ele pode compreender TODOS os detalhes que ele vê. Esse poder é tão elevado que consegue criar uma aura de percepção entregando informações muitas vezes invisíveis aos olhos.

Nível 4 – Todos os Genjutsus utilizados através do Akagan são irresistíveis. E recebem +2 em seus testes de acerto, e -2 nos testes de resistência do alvo.

Nível 5 – Nesse nível o personagem consegue a habilidade de pré-ciência do que acontece ao seu redor, ou onde seus olhos foquem. Essa habilidade consegue informar ao usuário todo e qualquer movimento que será realizado no campo de visão do usuário.

Nível 6 – O nível máximo entregue ao usuário pelo Akagan é a razão de todos os clãs os caçarem e procurarem pelo seu poder. Nesse estágio o usuário consegue anular qualquer técnica de Dōjutsu que se encontre no raio próximo ao usuário. Sendo o raio de “anulação” da habilidade igual a 2m² por ponto da característica Inteligência do usuário.

OBS.: Para utilizar os poderes do Akagan, o personagem precisa gastar PV's igual ao nível x2 por turno.

OBS.1: A inutilização não pode ser recomprada com PE's.

OBS.1: O jogador que se aventurar a jogar com esse KK tem que ter ciência que a vida do personagem é miserável e sofrida. Pouco atrativa para jogo e desenvolvimento de aventuras.

OBS.2: em regra de jogo o transplante do olho para qualquer pessoa carrega consigo as desvantagens entregues pela KK do Akagan.

Rin'Negan (Especial):

O Rin'Negan (輪廻眼; "Olho Saṃsāra" / "Olho da Reencarnação" ou Olho do Seis Caminhos (六道の眼, Rikudō no Me)) é conhecido como o olho mais exaltado entre os Três Grandes Dōjutsu junto com o Sharingan e o Byakugan. É dito que os detentores do Rin'Negan foram enviados do céu para tornarem-se o "Deus da Criação", que irá acalmar a desordem do mundo, ou o "Deus da Destruição", que irá reduzir tudo ao nada. O Rin'Negan é caracterizado por um padrão de ondulações que se espalham por todo o globo ocular.



O Rin'Negan se manifestou pela primeira vez em Hagaromo Ōtsutsuki. Ele era uma Kekkei-Mōra (KKM) derivada do Rinne-Sharingan de sua mãe. Com seu Rin'Negan, ele salvou o mundo da ira do Dez-Caudas e criou Ninshū, o precursor do Ninjutsu moderno. Por suas contribuições para o mundo Shinobi, Hagaromo foi reverenciado como o Sábio dos Seis Caminhos (六道仙人, Rikudō Sennin) e passou a ganhar um status mitológico através dos séculos, chegando a ser considerado por muitos uma lenda ou uma mutação.

Em regra de jogo existem duas formas (possíveis) de conseguir o Rin'Negan, uma seria algum Uchiha "lunático" entregar o seu Rin'Negan evoluído de um Fūmetsu Mangekyō Sharingan de bandeja, custando **+6** (Pontos) pontos de personagem. A outra seria o próprio Uchiha evoluir o seu Dōjutsu (Sharingan)

Pré-Requisito (Evolução): Ser um **Ōtsutsuki** (impossível para PC's) e conseguir matar um ente querido, ou ser um **Uchiha** (descendente de Indra) e consiga realizar a evolução do seu Fūmetsu Mangekyō Sharingan coletando o CK do descendente de Asura (essa coleta pode ser através de alguma parte do corpo do descende ou até mesmo a coleta do CK puro). E realizar um jutsu de transformação de alto nível (Rank S+) que dura 24 horas de preparação.

Pré-Requisito (Doador): o personagem precisa possuir característica de INTELIGÊNCIA 4 (quatro) ou mais, sua característica de HABILIDADE ser maior do que 4 (quatro) e possuir uma desvantagem corruptiva.

Bônus: O personagem ganha +5 (cinco) CK extra.

Desvantagem: Inimigo (-2) caso herde os olhos, e Insano Obsessivo caso transforme o Fūmetsu Mangekyō Sharingan.

OBS.: lembrar aos jogadores que a probabilidade de um Uchiha evoluir o Fūmetsu Mangekyō Sharingan e entregar de bandeja para outro personagem é pouco provável (quase impossível). Com isso se você comprar essa vantagem com esse block, lembre-se que a doação vai custar caro, muito caro por sinal.

OBS.1: Para os que evoluírem o Sharingan lembre-se que essa vantagem é um divisor de águas. Trará a diferença no jogo para o bem ou para o mal (a decisão é do jogador).

Ao desenvolver sua KKM (Rin'Negan) o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 01 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 01 – Uchiha: O personagem possui todos os elementos naturais de CK. Ganha controle de CK nível +1 (um) além do nível atual. O usuário é capaz de identificar qualquer idioma falado (Perícia Idiomas completa), e com isso é capaz de decifrar a "Tabuleta de Pedra" (石碑 / Sekihi), detentora de informações sobre a história de vida do Rikudo Sennin (Haragomo Ōtsutsuki), bem como habilidades e jutsus.

- Para o Rin'Negan Doado inicia com KKM 1 (um).
- Para evolução do Sharingan zerasse o contador do KK (Sharingan), e iniciasse com KKM +1 (um) (Rin'Negan).

Nível 02 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 2 – Uchiha: O usuário recebe diversas habilidades oculares através do seu Dōjutsu (Rin'Negan), sendo elas:

- Ver a essência de CK de alvos. Podendo realizar análises que indicarão: Natureza e Intensidade (quantidade).
- O usuário consegue visualizar os tenketsus dos alvos que olhar. Com isso poderá visualizar o fluxo de CK (e eventuais perturbações).
- O usuário consegue visualizar através de objetos sólidos (visão de Raio-X), limitado ao seu campo de visão.

O usuário gasta menos PE's para comprar técnicas, sendo 1 (um) nível a menos em XP. Ganha +1 em teste para não ser pego de surpresa.

Nível 3 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 3 – Uchiha: O personagem ganha +1 (um) em testes de esquiva e iniciativa, +1 (um) para teste de identificação de Genjutsu em área ou lançados contra o personagem.

Nível 4 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 4 – Uchiha: Ganha a vantagem Elementista, que concede uma redução de 50% (cinquenta por cento) de CK para técnicas de elementos naturais de CK. Recebe Controle de CK +1 (um) além do nível atual que possua.

Nível 5 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 5 – Uchiha: Ganha a habilidade de criar ferros (Receptores Negros de CK) que causam +1d6 por Rank - 10 (dez) de CK por Rank (máximo "A"). Ganha +1 (um) em teste para não ser pego de surpresa (cumulativo).

Nível 6 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 6 – Uchiha: O personagem ganha +1 (um) em testes de esquiva e iniciativa, bem como +1 (um) para testes de identificação de Genjutsu. Pode realizar uma ação padrão extra, desde que consuma seu turno por completo.

Ao atingir o nível máximo da sua KKM, o usuário pode expandir e continuar a evolução a níveis fora da compreensão Shinobi. Para isso precisará gastar PE's para conseguir as habilidades que seguem abaixo:

Nível 6 – (OPCIONAL / 20 PE's): Essa nova habilidade do Rin'Negan concede ao usuário uma habilidade extra-sensoriais escolhidas pelo jogador (a exemplo do **Mangekyō Sharingan**).

A habilidade escolhida pelo usuário tem um limite de uso igual a pontuação da característica de RESISTÊNCIA do usuário para cada 24 horas.

Nível 6 – (OPCIONAL / 25 PE's): O usuário pode desenvolver a habilidade do "Caminho Exterior" (外道 / Gedō) é o sétimo caminho, uma habilidade concedida ao portador do Rinnegan. Com o caminho exterior, o usuário é capaz de controlar a vida e a morte, fazendo reviver os mortos.

O Caminho Exterior também concede ao usuário a habilidade de canalizar chakra nas hastes negras que se originam a partir de seu corpo, que podem ser usadas para manifestar correntes de chakra, bem como criar e controlar os Seis Caminhos de Pain.



Em regra de jogo, o usuário pode gastar PV's próprios (PERMANENTE) para ressuscitar (trazer dos mortos) um quantitativo de pessoas seguindo a pontuação de criação de personagem:

PONTUAÇÃO:	PV Gasto:	QTD. Ressureição
Pessoa Comum (0 a 4 Pontos)	1 P	10 Pessoas
Novato (7 pontos)	10 PV	2 Pessoas
Lutador (14 Pontos)	20 PV	1 Pessoa
Campeão (24 Pontos)	40 PV	1 Pessoa
Lenda (40 Pontos)	80 PV	1 Pessoa
Mito / Mestre (60 / ∞)	160 PV	1 Pessoa

Essa habilidade também libera as almas de pessoas seladas, ou de alguma forma com pendencias espirituais no mundo material, trazendo assim a paz final para aquele personagem / jogador.

O Caminho Exterior concede ao usuário a habilidade de invocação e controlar a Estátua Demoníaca do Caminho Exterior (外道魔像 / Gedō Mazō), essa estatua foi usada quando o Rikudō Sennin separou seu chakra de seu corpo para criar os Bijū, ele selou a casca oca que era o corpo do Dez-Caudas no interior da lua, onde permaneceu até que foi invocado por Madara Uchiha, na quarta guerra mundial ninja.

Em regra de jogo o usuário pode invocá-la, mas os efeitos (positivos / negativos) serão de acordo com sua origem (Ōtsutsuki / Uchiha). Sendo um herdeiro do primeiro exemplo (impossível a jogadores) a estátua vem de debaixo do solo, emergindo parcialmente ou totalmente para combate. Sendo um herdeiro do segundo exemplo a estatua criará barras negras que emergirão do estômago e perfurará as costas do usuário consumindo 40 (quarenta) de PV's (PERMANENTES), procriando assim um dragão de energia que emerge da boca do usuário da KK (Rin"Negan).

O Gedō Mazō é INDESTRUTIVEL, seus ataques possuem uma FA gigantesca e uma habilidade descomunal para seu tamanho. Após invocada, somente desaparecerá se o usuário assim desejar, caso contrário continuará ativa recebendo as ordens do usuário até que o mesmo morra, fique inconsciente ou a invoque em outro local desejado.

Nível 6 – (OPCIONAL / 30 PE's):

Pré-Requisito: Possuir HAB 7 e INT 6 (original).

Nesse nível o usuário ganha a habilidade das “Esferas da Busca da Verdade” que são esferas negras maleáveis de chakra no qual os usuários podem alterar sua forma e obter diversos tipos de efeitos de acordo com a sua vontade.

A quantidade de esferas irá de acordo com o quantitativo da característica de INTELIGÊNCIA do usuário. Para acionar as esferas o personagem jogador precisará de um turno completo, gastando 60 de CK e consequentemente 30 de CK para mantê-las. Essa habilidade dura turnos igual a característica de RESISTÊNCIA do usuário.

Tal habilidade (Esferas da Busca da Verdade) entrega 5 (cinco) sub-habilidades ao usuário da KKM (Rin’Negan), que pode usar todas de acordo com o gasto de CK. Segue listagem:

- Ao invocarem as “Esferas da Busca da Verdade” o usuário recebe automaticamente a liberação para uso dos 5 (cinco) elementos naturais de CK (Suiton / Katon / Futon / Raiton / Doton). E consequentemente poderá usar técnicas elementais de todos os CK que possua. Poderá utilizar todas as sub-habilidades da vantagem “Controle de CK Natural” (se possuir), de todos os elementos.
- O usuário recebe a liberação de Yin–Yang (陰陽遁 / Onmyōton / In'yōton "Estilo Sombra e Luz") e com isso poderá utilizar jutsus e habilidades que dependem desses elementos compositores iniciais do CK.
- Por possuir em suas esferas os elementos naturais poderá desferir ataques de RANK S de cada elemento. Todos os ataques possuirão $FA = H + PdF + KKM + (x)d6 + 50$, ao gasto de 40 (quarenta) de CK.
- O usuário poderá realizar ataques explosivos (em área) da natureza Yin-Yang. Esses ataques terão $FA = H + PdF + KKM + 10d6$ ao gasto de 45 (quarenta e cinco) de CK. A área máxima de impacto abrange turnos igual a KK do usuário x 2 (dois).
- O usuário recebe a habilidade de anular Ninjutsus elementais.

Para isso precisar concentrar todas as suas esferas e realizar o gasto de metade do CK necessário para ativação da técnica original. Para realizar essa ação, o Shinobi não poderá realizar nenhuma outra ação defensiva, direcionada a ele por aquele inimigo, naquele turno.

Nível 6 – (OPCIONAL / 10 PE's):

Pré-Requisito: ser Jinchuuriki da Juubi.

O Senjutsu dos Seis Caminhos (六道仙術 / Rikudō Senjutsu), é um tipo de Senjutsu mais avançado, e muito mais poderoso que o convencional. Essa habilidade fortalece drasticamente todas as características do usuário para uma extensão muito maior, nesse estágio de poder o usuário demonstra a ausência das marcas costumeiras em torno dos olhos e ao redor do corpo.

Em regra de jogo o usuário tem acesso a uma evolução da vantagem “Modo Sennin – Capítulo 03”, nesse nível ele deve escolher entre sua totalidade (100%) de aumento em suas características físicas ou Habilidade, e assim obrigatoriamente sua outra opção terá um aumento de 70% (setenta por cento). Essa evolução não altera nenhuma estrutura física do usuário, apenas sua aura e CK mudam de forma e cor. Neste estado o usuário pode aumentar suas técnicas dos caminhos ninjas em +8d6 (oito) e acumular -2 / +2 (dois) nos testes de suas técnicas acrescentando +58 (cinquenta e oito) de CK da natureza ao uso.

Nesse estágio o personagem consegue +100% de CK natural calculados a parti de seu CK total na hora da utilização dessa habilidade. E consegue utilizar 70% de CK da Natureza em suas técnicas, obedecendo ao limite de 20x sua Resistência por vez utilizada, ou por CK no ambiente (converse sempre com o narrador).

Com esse Senjutsu especial, o usuário consegue realizar diversas façanhas, tais como poder contra-atacar uma “Esfera da Busca da Verdade” sem sofrer danos colaterais. Consegue devolver regenerar totalmente órgãos e membros perdidos em batalha, como também permite ao usuário ter a capacidade de levitar e voar livremente, não podendo utilizar esse poder em terceiros.

Recebe a vantagem “Proposito Real”, concede um bônus de +2 (dois) em qualquer teste que envolva o seu objetivo / proposito.

Nível 6 – (OPCIONAL / 20 PE's):

Pré-Requisito: ser Uchiha com a vantagem “Descendência – Indra”.

A KKM (Rin’Negan) de um Uchiha descendente de Indra pode ser evoluída para o Rin’Negan Supremo (至高の輪廻眼 / Shikō no Rinnegan) obtido após receber metade do poder de espírito / CK de Hagoromo.

Essa versão de Rin’Negan é singular e possui seis tomoe que são distribuídos entre suas duas primeiras ondulações, mantendo todos os poderes do Fūmetsu Mangekyō Sharingan.

Em regra de jogo, ao possuir essa habilidade o usuário da KKM (Rin’Negan) reativa a sua KK (Fūmetsu Mangekyō Sharingan) podendo desfrutar das duas habilidades (KKM / KK) ao mesmo tempo, em olhos diferentes (escolhidos pelo jogador).

Nível 06 – (OPCIONAL / ESPECIAL):

Pré-Requisito: Possuir as características de INTELIGÊNCIA e HABILIDADE 5 (cinco) ou mais. Possuir a habilidade especial “Caminho Exterior” (外道 / Gedō).

Os Seis Caminhos de Pain (ペイン六道, Pein Rikudō) é uma técnica concebida através do “Caminho Exterior concebida”, o usuário após a utilização do Gēdo, o usuário que não for Ōtsutsuki se tornará magro pelos inúmeros receptores de chakra embutidos em suas costas pela Estátua Demoníaca do Caminho Exterior.

Perfurando cadáveres com receptores de chakra, um portador do Rin’Negan pode manipular os corpos como se fossem seus próprios, cada um dos corpos “marionetes” usados para a técnica são perfuradas com receptores de chakra, que permitem ao usuário transmitir chakra a eles de longe.

O chakra que está sendo transmitido é então captado pelos receptores de chakra que cada cadáver possui, que podem ser estilizados em piercings ou completamente escondidos de vista. Para fazer uso total dos corpos, o usuário teria de preferência ter que controlá-los a partir do ponto mais alto possível e mais próximo, para que eles pudessem ter o melhor alcance possível.

Em regra de jogo, o usuário pode controlar um número limitado de “marionetes”, que podem possuir um dos seis caminhos de sua KKM (Rin’Negan) que segue ao lado:

➤ O “Caminho Deva (天道 / Tendō)” custando **10 PE's**, que permite manipular ambas as forças atrativas e repulsivas. Com essa habilidade o usuário poderá sempre que desejar (ao custo de 35 CK's) ser um ponto de atração ou repulsão. Todo ser vivo / objeto que se encontre na área impactada (KK x 10m²) precisarão realizar um teste de característica de RESISTÊNCIA -2 (dois), caso contrário será puxado, arremessado a uma distância fora do raio de impacto.

➤ O “Caminho Animal (畜生道, Chikushōdō)” custando **12 PE's**, que permite que o usuário invoque uma grande variedade de criaturas.

Com essa habilidade o usuário da KKM (Rin’Negan) pode invocar qualquer criatura que possua seus ferros negros encravados em sua pele, e trazer de largas distâncias criaturas mortas mas em estado de controle “marionete” sobre o seu domínio. Cada criatura tem seu custo:

- Pequena (11 a 19 de CK's)
- Média (20 a 32 CkKs)
- Grande (33 a 65 CK's)
- Imensa (66 a 85 Ck's)
- Colossal (86 a ∞)

➤ O “Caminho Asura (修羅道, Shuradō)” custando **14 PE's**, que concede ao usuário membros mecanizados, armas e armaduras.

Com essa habilidade o usuário pode construir “maquinas” através de corpos mortos. A regra é baseada no quantitativo da característica de INTELIGÊNCIA do usuário da KKM (Rin’Negan) x 8 (oito), esse montante será a quantidade de pontos disponíveis para distribuir nas CARACTERÍSTICA da máquina e comprar vantagens disponíveis para esse tipo de personagem (visualizar no capítulo 03 – Vantagens / Desvantagens).

- O “Caminho Humano (人間道, Ningendō)” custando **20 PE's**, o que dá a capacidade de remover a alma e ler a mente de uma pessoa.

Essa habilidade concede ao usuário o poder de RETIRAR ou simplesmente expurgar a alma de um corpo, entregando assim o fim definitivo. Pode também ler a mente de quem toca, podendo ter acesso a qualquer nível das memórias do alvo.

Em regra de jogo, para retirar a alma de um alvo, o usuário precisa primeiro tocá-lo, e após isso gastar 65 CK's, o alvo precisa realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutor de -4 (quatro), caso falhe é KO (famoso FATALITY), ou seja, morte instantânea. Mas caso o alvo passe, automaticamente terá todas as suas memórias acessadas sem restrições. Um alvo que passe no teste de sua característica de RESISTÊNCIA 2x (sem gasto de PE's) ficará imune a esse efeito para o resto da narrativa.

Para a utilização da habilidade de leitura de mente, o usuário precisa tocar o alvo e gastar 35 CK's. O alvo precisará realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutor de -2 (dois), caso falhe terá sua memória revista sem restrição e ficará em estado catatônico por turnos igual a KK do usuário (6 turnos). Para essa utilização não há limites de quantas vezes o alvo é afetado.

- O “Caminho Preta (餓鬼道, Gakidō)” custando **25 PE's**, que pode absorver todas as formas de CK, incluindo a maioria dos Ninjutsu. Como técnicas de Ninjutsu convertem CK em FA, em combate o usuário pode absorver a FA de qualquer Ninjutsu que se direcione a ele.

Essa habilidade concede o usuário a capacidade de absorver CK's que seja direcionado para ele, ou para área onde se encontre. Em regra de jogo o usuário absorve até 70 (setenta) de CK por ponto que possuir em sua característica de HABILIDADE. Para realizar essa manobra, o usuário da KKM (Rin'Negan) precisará contra-atacar a energia liberada contra ele de forma defensiva, se passar poderá absorver o CK igual ao quantitativo informando (HAB x 70), se absorver todo o seu limite, e ainda sim houver FA o usuário levará o

montante diretamente em seu PV, com a redução somente de sua característica de ARMADURA, **NÃO** poderá usar FD nem muito menos se esquivar.

Todo CK / FA absorvido pode ser convertido em CK novamente para utilização do usuário, respeitando o limite total de CK que seu personagem possui e quanto pode gastar por vez.

- O “Caminho Naraka (地獄道, Jigokudō)” custando **30 PE's**, através do qual se pode invocar e controlar o Rei do Inferno, que interroga o alvo a procura da verdade e também consegue restaurar qualquer tipo de ferimento mundano.

Essa habilidade concede ao usuário a capacidade de realizar um interrogatório “infernado” onde o alvo precisa responder a verdade, pois se mentir ou não responder o questionamento do Jigokudō terá sua língua destruída e entrará em coma por dias igual a pontuação de KK do usuário (6 dias). Para interrogar o alvo, o usuário precisa tocar sua pele, e com isso gastar 55 CK's. O alvo pego pela técnica não realiza teste para o interrogatório, precisará ou mentir ou falar a verdade. Se escolher mentir perderá AUTOMATICAMENTE sua língua, e com isso perderá 40% do seu PV, e precisará realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutor de -3 (três) para não entrar em coma.

Para a utilização de reparo de danos, o usuário precisa invocar o Jigokudō e engolir o alvo, após isso precisa gastar 75 CK's e esperar 2 (duas) rodadas completas para que o alvo volte TOTALMENTE recuperado e sem nenhum dano físico.

Cada caminho escolhido pelo usuário da KKM (Rin'Negan) dentro da vantagem “Caminhos de PAINS” possui jutsus que auxiliam muito o personagem jogador em batalhas e no desenvolvimento do personagem em si.

Em regra de jogo o personagem jogador ao pagar pelo caminho recebe um jutsu / habilidade do caminho. Outras habilidades e jutsus

podem ser adquiridas pelo usuário com o correto pagamento de PE's baseado no Rank de Ataques Especiais (Rank S com Kinjutsu nível 3 SEMPRE).

OBS.2: O personagem recebe a liberação de todos os 5 elementos base de CK (Suiton / Katon / Futon / Raiton / Doton), somente isso. Essa habilidade não concede jutsus elementais ao usuário.

OBS.3: O usuário consegue em um teste fácil de perícia identificar e traduzir normalmente qualquer idioma falado no mundo ninja. Com isso consegue traduzir o que está escrito na Tabuleta de Pedra, no caso ele ai PRECISARÁ achar tal item.

Na pedra estará 3 jutsus lendários deixado pelo Rikudo Sennin, onde 2 (dois) deles poderá ser escolhido pelo jogador, ou terceiro será escolhido pelo narrador / mestre. Essa é a única forma de conseguir jutsu (Ataque Especial) sem conseguir pagar PE's por isso.

OBS.4: O nível dois da KKM (Rin"Negan) entrega diversas habilidades oculares, TODAS elas custam 7 (sete) de CK cada para serem ativadas e mantidas de acordo com a vontade do usuário. Essa manobra não consome ações no turno do usuário. Porém se o personagem jogador desejar realizar uma análise, deve ser levado em consideração o tempo e dificuldade imposta pelo narrador / mestre.

Todas as habilidades podem ser utilizadas ao mesmo tempo, desde que pago seu custo de CK, e possuem um limite de distância igual a visão NORMAL do usuário.

OBS.5: O usuário do Rin'Negan precisa informar ao narrador / mestre o gasto dos PE's que irá usar para comprar ataques especiais com o custo reduzido. Independente disso, suas técnicas de Kinjutsus precisarão pagar pelo excedente solicitado para esse estilo de vantagem.

OBS.6: Os bônus de +1 (um) em testes para o usuário não ser pego de surpresa dos níveis 02 e 05, podem ser acumulados com outros que o usuário possua de forma definitiva ou momentânea.

OBS.7: Os bônus de +1 (um) em testes de esquivas e iniciativas concedidos pelos níveis 03 e 06, podem ser acumulados com outros que o usuário possua de forma definitiva ou momentânea.

OBS.8: Os bônus de +1 (um) em testes de identificação de Genjutsus

concedidos pelos níveis 03 e 06, podem ser acumulados com outros que o usuário possua de forma definitiva ou momentânea.

OBS.9: A redução concedida pela vantagem Elementista está ligada somente a jutsus de elementos naturais, não concede redução a Yin-Yang / Senjutsu / Genjutsu / Taijutsu).

OBS.10: Os aumentos na vantagem "Controle de CK" concedidos nos níveis 01 e 04 só acontecerão se o usuário possuir a vantagem inicialmente em sua ficha.

OBS.11: A habilidade de criar ferros, consegue entregar ao usuário bastões de ferros criados do próprio CK do usuário, que saem de suas mãos / pés e possuem Rank A (como classificação) em seu máximo, ou seja, concedem até +5d6 (Rank A) a FA do usuário. Os danos são considerados ou de contusão ou de perfuração. Um dano padrão será sempre (x)d6 + H + F ou PdF.

OBS.12: Os ferros ao causarem QUALQUER nível de dano ao alvo (mais de 1 PV) entram em contato com a pele, quanto maior o dano mais encravado no corpo estará. Após isso o usuário pode enviar CK para o bastão de ferro e com isso causar distúrbios na movimentação do alvo. Dependendo da quantidade de bastões no corpo do alvo o usuário pode até perder sua movimentação, e ser controlado pelo usuário.

Em regra de jogo, se o alvo perder 20% do seu PV total por conta de um ataque com os ferros, poderá realizar um teste de +2 (dois) de sua característica de RESISTÊNCIA para resistir ao controle daquele ferro na parte em que ele se encontra no seu corpo. Os testes vão aumentando (+1 / +0 / -1 / -2) de acordo com o percentual perdido pelo alvo (40% / 60% / 80% / 100%).

Em quanto os ferros estiverem cravados no corpo do alvo, o usuário poderá controla-los FISICAMENTE por uma distância de até 100m² por ponto de KKM que possua. Para retirar o ferro o usuário precisa passar em um teste de sua característica de RESISTÊNCIA normal, depois da segunda perda de PV (40%), pois na primeira não precisará de testes.

OBS.13: Para realizar uma ação padrão extra, concedida pelo nível 06 do usuário da KKM (Rin'Negan), o usuário precisa realizar todas

as suas ações inicialmente (Livre (grátis) / Movimento (grátis) / Padrão (grátis)), após isso receberá outra ação PADRÃO que poderá ser utilizada da forma que desejar, porém essa ação não pode ser utilizada para “gerenciamento” das marionetes, se aplica SÓ e SOMENTE ao usuário e seu âmbito de ação.

OBS.14: A habilidade Reanimar Corpos entrega ao usuário o poder de transformar corpos mortos em “marionetes” vivas. Esses corpos reagem ao estímulo de CK do usuário. E serão SEMPRE controlados por ele. O usuário pode ter um número igual a sua Inteligência em corpos AO MESMO TEMPO, gastando 20 CK (por corpo) para iniciar e manter o controle (esse CK fica preso nos corpos, até serem liberados e com isso retornará ao usuário).

OBS.15: os corpos reanimados poderão acrescentar +1 (um) aos testes para não deixar o usuário ser pego de surpresa por cada dupla de “marionetes” que possuir em campo de batalha. Porém todas deverão estar olhando para pontos diferentes do campo de batalha.

OBS.16: Para reanimar os corpos, o usuário precisar possuir 3 (três) especializações de Medicina que auxiliarão no ritual. Os corpos não podem estar “mortos” a mais de 10 dias, e todo o processo de reanimação dura 36 horas (por corpo). Se o usuário quebrar o link de conexão de CK com a “marionete” e deixa-la sem ativação por mais de 48 horas, aquele corpo será perdido definitivamente.

OBS.17: Os corpos reanimados podem se distanciar até 3 (três) Km por ponto em KKM (Rin’Negan) do usuário. Os corpos reanimados considerados secundários podem utilizar técnicas de Rank “B” para baixo, utilizando o CK do usuário. E o corpo reanimado considerado o principal, pode utilizar todas os jutsus do usuário. Caso saia do campo de manipulação, o usuário pode reanima-las gastando apenas 10 CK (dez) ao sentir os ferros transmitindo CK.

OBS.18: O turno e ação do usuário e suas “marionetes” são um só. Então o usuário precisa sempre realizar as ações ao mesmo tempo. Sendo obrigatório realizar a sua ação primeiro, logo em seguida a das marionetes.

OBS.19: As marionetes podem possuir qualquer utilidade e jutsus que o usuário tiver e suas limitações permitirem. O mundo conheceu os 6

caminhos da dor através de PAIN (Nagato). Converse com o narrador para saber quais são suas habilidades e a possibilidade de inserir outras técnicas.

OBS.20: Ao chegar no nível 06 (máximo) de seu KKM o usuário recebe uma ação padrão extra. Para utilizar essa ação extra o personagem jogador precisa gastar todas as suas ações gratuitas (livre / movimento / padrão), só assim a ação extra estará disponível para utilização.

OBS.21: Ao chegar no nível 06 (máximo) de seu KKM o usuário pode pagar pontos (PE's) por novas habilidades que são opcionais.

OBS.22: A habilidade ocular especial concedida pelo nível 06 opcional do Rin’Negan é uma habilidade fora da perspectiva “comum” do mundo Ninja. Tal habilidade pode auxiliar o usuário de uma maneira a criar distorções nos conceitos físico / químico conhecidos pelos ninjas comuns. Independente da habilidade escolhida pelo personagem jogador, o narrador / mestre precisa aprova-la.

Certos usuários do Rin’Negan apresentados na história de NARUTO (mangá / filmes / episódios) demonstraram habilidades exclusivamente suas: Madara pode utilizar o “**Limbo: Lado da Prisão**” para criar sombras corporais que só são visíveis ao Rinnegan. Já o Rin’Negan de Sasuke lhe permite teletransportar no espaço dentro de um determinado alcance de sua visão, já o Rin’Negan de Momoshiki o permite absorver Ninjutsu e utilizar as técnicas absorvidas devolvendo-as mais fortes.

OBS.23: O nível 06 opcional “Caminho Exterior” permite ressuscitar LITERALMENTE um ser vivo morto a menos de 48 horas. Com apenas um pequeno pedaço (interpretação do narrador) o usuário pode gastar seu PV permanentemente de acordo com a tabela informada, para que em um turno completo o ser vivo renasça.

O ser revivido não sofre nenhuma penalidade por isso, nem muito menos deve alguma obediência ao usuário. Porém não se lembrará de nada desde o momento de sua morte até o momento de sua ressurreição. A estátua Gedō Mazō ao ser invocada obedecerá a TODOS os comandos do usuário sem restrições, e poderá ser “cancelada” a qualquer momento pelo usuário, ou quando o mesmo

(usuário) desmaiar / morrer / ficar inconsciente. Por ser um ser gigante, suas ações são medidas como tal, tendo uma FA: 50 (cinquenta) para ataques físicos, e sua movimentação será 10x a do usuário para qualquer direção independente do terreno. Para esquivar da estátua os alvos deverão confrontar a característica de HABILIDADE do usuário do Rin'Negan (KKM).

A estátua é INDESTRUTIVEL, ou seja, nenhum ataque por maior que seja causará danos a ela. Ataques podem bloqueá-la ou empurrá-la, mas nunca destruí-la. Para que ela desapareça a única opção é acabar com o usuário ou bloquear seu CK.

OBS.24: O nível 06 opcional “Esferas da Busca da Verdade”, concede usuário as 5 (cinco) sub-habilidades de uma vez, ele pode utilizá-las como bem entender, obedecendo suas regras e custos.

OBS.25: Ao receber as 5 (cinco) liberações o usuário PODERÁ utilizar todas os jutsus de todos os elementos que CONHECER. A habilidade NÃO concede nenhum jutsu a mais para o usuário. Já as habilidades concedidas do Controle de CK só serão possíveis se o usuário possuir a vantagem “Controle de CK Natural”.

OBS.26: O usuário poderá usar Yin-Yang, o mesmo que descrito na vantagem “Energia Yin-Yang” (Capítulo 3). Está sub-habilidade não concede nenhum jutsu de Yin-Yang ao usuário.

OBS.27: Os ataques explosivos de Yin-Yang consomem o quantitativo de ataques por turno do usuário. Em contra partida se for utilizado como contra-ataque para criar choque de energia contra Ninjutsus, a ação é anulada para o atacante inicial, que levará todo o dano da explosão de In-Yang, tendo direito apenas a $FD = ARM + (x)d6$. Caso seja utilizado contra choque de energia de ataques de Senjutsu, o usuário da KKM (Rin'Negan) tem seu ataque anulado, tendo a sua $FD = ARM + (x)d6$.

OBS.28: Se utilizar as “Esferas da Busca da Verdade” para anular um Ninjutsu Elemental, o usuário abdica de realizar qualquer outro tipo de FD contra aquele inimigo naquela rodada. Em regra de jogo, não importa a FA do ataque recebido, se for Ninjutsu o ataque direcionado ao usuário será ZERADO.

OBS.29: Caso o usuário da KKM (Rin'Negan) consiga ser Jinchuriki da Juubi (Dez Caldas), poderá comprar a habilidade de nível 06 “Senjutsu

dos Seis Caminhos”.

Para ativar esta vantagem em combate o personagem jogador necessita de turnos de preparação igual a sua característica de RESISTÊNCIA dividido por 2 (dois). Caso sofra algum tipo de ataque ou perca a concentração no processo, precisará fazer um teste de INTELIGÊNCIA (-2) para não retornar ao início da preparação.

Nesse modo o usuário da KKM (Rin'Negan) Jinchuriki da Juubi ganha a habilidade do “Propósito Real”, que concede +2 em QUALQUER teste (esquiva / fuga / iniciativa / perícia / teste de características / sorte), tendo que informar ao narrador / mestre a utilização, contudo essa manobra não gasta CK.

OBS.30: Para poder possuir o “Shikō no Rinnegan” é OBRIGATÓRIO que personagem jogador possua a vantagem “Descendente de Indra”, e obviamente ser do Clã Uchiha.

A habilidade ocular especial concedida pelo nível 06 opcional do Rin'Negan precisa ter uma correlação com o Mangekyō Sharingan original. Se o usuário possui a KKM usurpada, terá que seguir a linha de raciocínio definida pelo narrador / mestre.

Essa habilidade concede ao usuário os bônus concedidos pelo Mangekyō Sharingan original, porém o usuário não pode utilizar ao mesmo tempo habilidades do Mangekyō Sharingan (KK) com as do Rin'Negan (KKM), só é permitido uma por vez podendo haver alternância de acordo com a vontade do usuário. Essa manobra consome CK igual ao nível da KK (Mangekyō Sharingan), ou seja, 6 (seis) de CK e precisa de uma ação padrão ou de movimento.

Manter a KK (Mangekyō Sharingan) ativa segue as regras originais da vantagem.

OBS.31: A habilidade “Pein Rikudō” libera o usuário ao caminho desenvolvido pelo Uzumaki Nagato. O personagem jogador pode desenvolver os caminhos da dor. Com isso, precisará gastar PE's para cada caminho que queira desenvolver.

OBS.31.1: O caminho “Deva (天道 / Tendō)” criará forças gravitacionais em um ponto escolhido, ou poderá ser direcionado diretamente para o usuário da KKM (Rin'Negan). O personagem jogador que utilizar essa manobra, precisará gastar o CK solicitado,

e o(s) alvo(s) terão que realizar o teste de RESISTÊNCIA como se já tivessem recebido um ataque, caso falhem se movimentarão diretamente para o ponto gravitacional criado pelo usuário da KKM. Os alvos pegos pela técnica se movimentarão o dobro da velocidade normal em batalha e fora de batalha. Com isso, se o alvo estiver a 2 turnos de distância do ponto gravitacional, ao termino do turno já estará sobre influência (perto) do usuário, distâncias mais longas precisarão de mais tempo para serem concluídas.

OBS.31.2: O caminho “Animal (畜生道, Chikushōdō)” permite ao usuário invocar bestas já PREVIAMENTE sobre controle de sua KKM (Rin’Negan) ao campo de batalha. A distância máxima de invocação é a mesma aplicada as suas “marionetes” do “Caminho Exterior” (外道 / Gedō).

OBS.31.3: O caminho “Asura (修羅道, Shuradō)” permite ao usuário transformar corpos mortos sobre o seu controle (Rin’Negan) em máquinas de combate. Essa habilidade leva em consideração o nível da característica de INTELIGÊNCIA do usuário para conceder PONTUAÇÃO de criação de personagem para as “máquinas” em questão.

A pontuação pode ser gasta na ficha de características, vantagens e na compra de jutsus especiais a critério do usuário. Tais máquinas de combate possuem as regras IDENTICAS a da vantagem “Máquinas” no capítulo 3 – Vantagens e Desvantagens deste manual.

Os PV’s desses construtos serão definidos pela quantidade de sua pontuação de criação, e o CK utilizado para habilidades e jutsus SEMPRE será o do usuário da KKM (Rin’Negan).

OBS.31.4: O caminho “Humano (人間道, Ningendō)” permite ao usuário da KKM (Rin’Negan) remover a alma de um ser vivo somente pelo toque. Em regra de jogo o usuário precisa realizar uma ação padrão de toque (FA versus FD do alvo), se passar tocará o alvo (não causará dano) porém pode utilizar a manobra de retirar / expurgar a alma do alvo sobre o seu toque.

Um alvo ficará IMUNE dos efeitos de morte instantânea para o resto da narrativa se vir a passar 2x no teste -4 (quatro) solicitado, sem que utilize PE’s para tal proposito. Poderá gastar PE’s quantas vezes quiser, porém só se tornará imune se realizar o teste (rolar os dados).

Se o alvo passar terá todas as suas memórias e experiências visitadas pelo usuário da KKM (Rin’Negan), sem direito a teste. Nessa situação ficará imóvel, em um estado catatônico (indefeso) sem poder se movimentar ou utilizar qualquer manobra.

O usuário também se mantém no mesmo estado da vítima, mas pode a QUALQUER momento abandonar a manobra e realizar suas ações normalmente, desde que esteja APTO para tal.

Porém o usuário pode somente utilizar a manobra de leitura de mente no alvo, obedecendo as regras já informadas anteriormente, tudo fica a seu critério.

OBS.31.5: O caminho “Preta (餓鬼道, Gakidō)” permite ao usuário da KKM (Rin’Negan) absorver toda e qualquer origem de CK que se oponha a ele, ou seja tocada pelo mesmo.

Essa manobra pode ser utilizada como uma defesa contra qualquer onda de choque originária de CK (Ninjutsu / Jutsus com Onda de Choque de KK / KKT / KKM / Yin-Yang / Senjutsu / Espiritual), ou seja, qualquer onda de energia que se direcione ao usuário poderá ser contra-atacada por essa habilidade. Para isso o personagem jogador do Rin’Negan precisará realizar um teste de sua característica de HABILIDADE com um redutor de uma técnica Rank S (-3), caso passe poderá sugar a FA da onda de energia direcionada a ele seguindo as regras informadas.

Taijutsus e Genjutsus estão fora do alcance de absorção dessa habilidade. O usuário precisa ter ciência que todo o CK absorvido poderá ser utilizado por ele, respeitando o limite MÁXIMO que seu corpo aguenta (CK ORIGINAL) e receberá AUTOMATICAMENTE qualquer STATUS que o CK carregue (paralisia / transformação / cegueira / mudez / atordoamento / etc.) sem direito ALGUM a teste de RESISTÊNCIA.

Essa manobra pode ser utilizada mesmo quando o usuário está imóvel ou preso de qualquer forma, porém não poderá ser utilizada caso o usuário da KKM (Rin’Negan) esteja inconsciente ou logicamente morto.

OBS.31.6: O caminho “Naraka (地獄道, Jigokudō)” concede ao usuário da KKM (Rin’Negan) o poder de realizar um interrogatório infernal com o auxílio do Rei do Inferno (Jigokudō). Para tanto precisará tocar a pele do usuário com suas mãos ou com a língua

Do Jigokudō, ambos os procedimentos devem ser precedidos com um ataque padrão de FA versus FD (do alvo), se passar a FD do alvo o usuário ou o rei do inferno tocará a pele e começará o “ritual”.

Fica a critério do personagem (mestre / jogador) falar a verdade ou a mentira, sabendo SEMPRE do risco de cada ação. Se o alvo responder a verdade, ficará IMUNE para o resto da narrativa dos efeitos dessa técnica (referente a interrogatório). Em quanto o usuário da KKM (Rin’Negan) estiver utilizando essa habilidade, o alvo ficará imóvel, em um estado catatônico (indefeso) sem poder se movimentar ou utilizar qualquer manobra.

O usuário também se mantém no mesmo estado da vítima, mas pode a QUALQUER momento abandonar a manobra e realizar suas ações normalmente, desde que esteja APTO para tal. Porém o usuário pode somente utilizar a manobra de interrogação no alvo, obedecendo as regras já informadas anteriormente, tudo fica a seu critério.

OBS.32: Todas habilidades opcionais do nível seis do Rin’Negan não podem ter seus CK’s reduzidos por controle de CK, de nenhum nível.

OBS.33: Todos os caminhos de “Pein Rikudō” podem desenvolver jutsus que utilizam a habilidade em si, mas como explicado, TODOS serão Rank S com Kinjutsu nível 03, sem exceções.

OBS.34: INDEPENDENTE da época jogada, Menos de 1% da população mundial Ninja conhece ou já viu o Rin’Negan (doujutsu) em si. Sempre será um “Ouvi uma vez... / Existe uma Lenda que diz... / Historiadores falam...”, nunca houve alguém que possuísse conhecimento pleno ou total sobre esse doujutsu.

Por isso o personagem jogador que queira aprender mais sobre essa habilidade terá que ir atrás da “Tabuleta de Pedra” (石碑 / Sekihi)” ou realizar sessões de meditação para poder ter seus conhecimentos aprendidos durante a narrativa. Essa meditação e “comunicação” com os antepassados que utilizaram a KKM é GRATUITA e depende da interpretação do jogador com auxílio do narrador / mestre.

OBS.35: Essa vantagem é muito densa, com diversos poderes que podem desbalancear a narrativa caso um jogador despreparado ou sem proposito o compre, cabe ao narrador definir sua liberação ou bloqueio em jogo, visando sempre a diversão de todos.



Futton (+4 Pontos):

Liberação de Fervura (沸遁, Futton – “Estilo da Ebulição”) é uma Kekkei-Genkai de natureza avançada de chakra que combina as naturezas fogo e água para criar substâncias gasosas em diferentes propriedades e usos.

O jogador precisa optar pela Fervura Corrosiva ou Propulsiva.

Bônus: Concede +1 (um) em KK (Futton). Elementos iniciais (Katon e Suiton). Concede +1 (um) CK Extra, e +1 (um) na característica de Resistência.

Desvantagem: N/A.

Ao desenvolver sua KK (Futton) o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 1 – (Corrosiva) O usuário nesse nível aumenta sua FA em +1d6 para técnicas derivadas do Futton.

(Propulsiva) O usuário aquece o chakra aumentando seus ataques físicos em +2 FA.

Nível 2 – (Corrosiva) O usuário recebe +1d6 nas técnicas ofensivas derivadas do Futton.

(Propulsiva) O usuário ganha +1d6 nos seus ataques físicos, gastando 3 CK's.

Nível 3 – (Corrosiva) O usuário recebe invulnerabilidade ao elemento Futton.

(Propulsiva) O usuário aumenta seus ataques físicos em +1d6 gastando 5 CK's (Cumulativo com os níveis anteriores).

Nível 4 – (Corrosiva) Suas técnicas de Futton reduz em -2d6 as técnicas defensivas sólidas dos alvos, além de controlar o nível de Fervura do ambiente, podendo neutralizar a corrosão de suas técnicas a vontade.

(Propulsiva) O usuário impõe o redutor de -1 (um) na esquiva do alvo quando realiza um ataque físico. Gasta 6 CK's.

Nível 5 – (Corrosiva) Nesse nível o indivíduo adquire um maior controle de Fervura recebendo +1d6 em técnicas derivadas do Futton (Cumulativo com os níveis anteriores), além de causar dano extra em ambientes fechados de +1d6.

(Propulsiva) O usuário aumenta seus ataques físicos em +1d6 gastando 10 CK's (Cumulativo com os níveis anteriores).

Nível 6 – (Corrosiva) Nesse nível o usuário adquire total controle do elemento Fervura adicionando +1d6 a FA de técnicas derivadas do Futton, além de causar dano extra de +1d6 em ambientes fechados (Cumulativo com os níveis anteriores), além de reduzir pela metade a FD das defesas sólidas dos alvos.

(Propulsiva) Reduz -3 na Habilidade para esquivar-se do indivíduo, paga-se 25 de CK para obter esse efeito, além de reduzir pela metade a FD e dados de todas as defesas sólidas dos alvos;

OBS.: a escolha do jogador entre ser Futton Corrosivo / Propulsivo é ÚNICA e INREVOGAVEL. Uma vez escolhido, não poderá trocar.

OBS.1: Um dos elementos concedidos na vantagem será o CK inicial e o outro secundário OBRIGATORIAMENTE.

Yōton (+4 Pontos):

Liberação de Lava (熔遁; 溶遁, Yōton - "Estilo da Lava" ou "Estilo do Magma") é uma Kekkei-Genkai de natureza avançada de chakra que combina as naturezas do chakra fogo e terra para criar lava e substâncias relacionadas, que podem servir a múltiplos propósitos.

Bônus: O personagem ganha KK (Youton) +1 (um). E +1 (um) nas suas características de Força e Armadura. Elementos iniciais (Katon e Doton).

Desvantagem: Vulnerabilidade a Hyōton*.

O personagem jogador deve escolher qual substância será o caminho da sua KK, podendo optar pelo Yōton – Lava (Vulcânica) ou pelo caminho Yōton – Borracha (Vulcânica).

Ao desenvolver sua KK (Yōton) o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 1 – (Lava): Concede a capacidade de liberar o magma corrosivo, oferecendo +1d6 para técnicas ofensivas derivadas do Yōton, porém esse magma esfria após uma rodada fora de seu organismo.

Nível 1 – (Borracha): Ao gasto de 11 (onze) de CK e um turno completo, o usuário consegue transformar seu corpo em borracha e com isso recebe um redutor de 30% de dano contra FA de Raiton (Raio) e FA de dano Físico (Taijutsu / Corte / Perfuração / Contusão). Defende apenas com FD = HABILIDADE + (x)d6 danos de Hyōton*.

Nível 2 – (Lava): Nesse nível as técnicas derivadas do Yōton adquirem +1d6 dano extra por rodada em contato com o alvo.

Nível 2 – (Borracha): Nesse nível o usuário recebe +2d6 em suas defesas. Defende apenas com FD = HABILIDADE + (x)d6 danos de Hyōton.

Nível 3 – (Lava): O magma esfria apenas após duas rodadas fora do organismo do usuário. E seus danos de Yōton adquirem +1d6 extra por rodada em contato com o alvo.

Nível 3 – (Borracha): Ao gasto de 15 (quinze) de CK e um turno completo, o usuário consegue transformar seu corpo em borracha e com isso recebe um redutor de 60% de dano contra FA de Raiton (Raio) e FA de dano Físico. Defende apenas com FD = HABILIDADE + (x)d6 danos de Hyōton*.

Nível 4 – (Lava): Agora suas técnicas derivadas do Yōton são mais poderosas, recebendo +1d6 de dano extra por rodada em contato com o alvo e apenas esfria após três rodadas (Cumulativo com o nível 2).

Nível 4 – (Borracha): Nesse nível o usuário recebe +3d6 em suas defesas. Defende apenas com FD = HABILIDADE + (x)d6 danos de Hyōton.



Nível 5 – (Lava): Devido sua poderosa natureza de chakra, os ataques derivados do Yōton são mais fortes e destrutivos, recebendo +1d6 nos ataques, além de receber redução de dano de 80% (oitenta por cento) contra FA: Yōton e suas naturezas básicas (Fogo / Terra).

Nível 5 – (Borracha): Ao gasto de 21 (quinze) de CK e um turno completo, o usuário consegue transformar seu corpo em borracha e com isso recebe um redutor de 90% de dano contra FA de Raiton (Raio) e FA de dano Físico. Defende apenas com FD = HABILIDADE + (x)d6 danos de Hyōton*.

Nível 6 – Nesse nível o poder destrutivo é tanto que os ataques deste elemento recebem +1d6 em técnicas derivadas do Yōton e +1d6 dano extra por rodada em contato com o alvo. Além de apenas esfriar cinco rodadas depois de lançado.

Nível 6 – (Borracha): Nesse nível o usuário recebe +4d6 em suas defesas. Defende apenas com FD = HABILIDADE + (x)d6 danos de Hyōton*.

OBS.: Qualquer dano de lava recebido acima da armadura não será recuperado apenas com sono, somente com jutsus ou recuperação lenta (de 1 a 3 anos dependendo do dano). Se for 3x acima da sua resistência o personagem perde o membro atingido caso não passe em um teste de resistência (contra o nível da técnica).

OBS.1: Converse com o narrador para ter ciência de quão destrutiva é a técnica de lava e como isso pode impactar em lutas com aliados ou pessoas que precisam ser protegidas.

OBS.2: a transformação do corpo em borracha leva um turno completo (padrão / movimento / livre), e não muda a fisionomia do usuário, apenas sua densidade (fica elástica).

OBS.3: O corpo de borracha reduz danos de Raiton e Físicos (Taijutsus / Corte / Perfuração / Contusão), mas mesmo assim ainda levará algum quantitativo, independente de quão forte seja a defesa do usuário.

OBS.4: O corpo de borracha não possui redução de dano para outros tipos de dano (Suiton / Futon / Genjutsu / KK / Senjutsu / Yin-Yang).

OBS.5: Somente no nível 5 (cinco) em diante da KK de lava é que o usuário recebe redução contra os elementos básicos de sua KK (Fogo / Terra). Qualquer nível da KK (borracha) concede redução nos danos de Raiton / Físicos, obedecendo a regra informada em cada nível.

OBS.6: A vulnerabilidade de Hyōton só é sentida pelos usuários de Yōton – Borracha.

Sōma no Kō (+3 Pontos):

O Ataque dos Demônios Gêmeos (双魔の攻 / Sōma no Kō) é uma Kekkei-Genkai única que dá a capacidade de o usuário dividir seu corpo a um nível molecular. Concede também a habilidade de compartilhar o mesmo corpo com outro ser e assim destruir as células do hospedeiro de dentro, ou usá-lo como parte integrante do seu próprio corpo.

Bônus: +1 em Kekkei-Genkai e +1 CK Extra;

Desvantagem: N/A.

Ao desenvolver sua KK (Sōma no Kō) o usuário ganha as seguintes habilidades:

Nível 01 - O usuário é capaz de fundir seu corpo ao de outro caso toque em uma ferida do alvo e o mesmo não tenha sucesso em uma FA versus FD (Padrão). O alvo ainda pode realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA normal. Caso o alvo passe, o agressor (usuário da KK) estará tocando o alvo, podendo repetir a ação em um turno futuro. Caso o alvo não passe no teste, estará infectado pelo usuário.

Nível 2 - Concede ao usuário a infecção apenas TOCANDO o corpo do seu alvo, impondo ao alvo um teste de sua característica de RESISTÊNCIA para o mesmo resistir à invasão. Caso o alvo passe, o agressor (usuário da KK) permanecerá tocando o alvo, podendo infectar o alvo em um turno futuro.

Nível 03 - O indivíduo após fundir seu corpo ao de outro, pode descansar e assim recuperar sua saúde em metade do tempo necessário;

Nível 04 - Nesse nível o usuário da KK é capaz de aumentar em +2d6 todas as técnicas ofensivas derivadas de sua Kekkei-Genkai, desde que esteja hospedando um alvo. Suas investidas para tentar infectar seus alvos impõem um redutor de (-1) (um) nos testes.

Nível 05 - O usuário adquire a capacidade de recuperar sua saúde três vezes mais rápido dentro de um corpo hospedeiro. As investidas para tentar infectar seus alvos impõem um redutor de (-2) (dois) nos testes.

Nível 06 - Nesse nível o usuário adquire a capacidade de invadir o corpo do alvo apenas estando em uma distância de combate corpo a corpo. Para isso o alvo precisará ter uma FD maior do que a FA do usuário, para qualquer ataque.

Caso não possua uma FD maior, o alvo precisará realizar um teste de sua característica RESISTÊNCIA com um redutor de (-3) (três) nos testes. Caso o alvo passe no teste de resistência, o usuário continuará tocando o alvo, e poderá infectá-lo em um turno futuro.

OBS.: ao possuir o corpo de um alvo, o usuário terá controle total do corpo do hospedeiro. Poderá controlá-lo da forma que desejar. Não poderá ter acesso a memórias e lembranças do alvo, assim sendo não poderá utilizar habilidades e jutsus do alvo. Mas poderá usar as habilidades INATAS do alvo, gastando o CK do próprio hospedeiro.

OBS.1: Quando infecta alguém, inicialmente o alvo percebe (através da perda do livre arbítrio) porém, os personagens a volta do ocorrido não saberão o que aconteceu até que o usuário decida informar, ou realizar alguma manobra que o entregue.

OBS.2: Quando dentro de um hospedeiro, o usuário reivindica sua FD. Pelo estado que se encontra, QUALQUER dano externo que o alvo receba, o usuário da KK receberá também tendo somente sua característica de ARMADURA como FD. Danos provenientes da KK (Sōma no Kō) não serão sentidos / recebidos pelo usuário da KK.

OBS.3: Quando dentro de um hospedeiro, o usuário se recupera mais rápido (vide o nível). Mas isso tem um custo para o hospedeiro, que se recuperará no dobro do tempo necessário.

OBS.4: Quando dentro de um hospedeiro, o usuário pode realizar ataques físicos em conjunto com o hospedeiro. Tendo normalmente seu turno completo (Padrão / Livre / Movimento). Mas para atacar precisará das ações Padrão / Movimento.

OBS.5: Para realizar ataques especiais ainda “hospedado” (habilidades / jutsus) é necessário ter a vantagem Aliado com o hospedeiro em questão.

OBS.6: Nos testes de RESISTÊNCIA do alvo, os redutores impostos são automáticos de acordo com seu nível. E caso o alvo passe, o usuário continuará tocando, podendo assim realizar a manobra de novo. Cabe ao alvo se desvincular do usuário, se movimentando ou atacando o mesmo para que assim o agressor se distancie.

OBS.7: Para usar a infecção o usuário precisa gastar 6 (seis) de CK de acordo com o nível de sua KK. Uma vez “hospedado” no corpo do alvo, o usuário não precisa gastar CK para se manter alojado.

OBS.8: Se o hospedeiro for nocauteado / ficar inconsciente com o usuário dentro do seu corpo, ambos sofrerão com o status recebido.

OBS.9: Se o hospedeiro chegar a 0 (zero) PV com o usuário dentro do seu corpo, ambos necessitarão realizar teste de morte.



Mokuton (+5 Pontos):

Liberação de Madeira (木遁, Mokuton - "Estilo Madeira") é uma Kekkei-Genkai de natureza avançada originada no clã Ōtsutsuki. Ela é formada através da combinação simultânea das naturezas de chakra de terra em uma mão e de água na outra para criar madeira, bem como plantas ou árvores que florescem através de simples sementes a partir de qualquer superfície. Técnicas de Liberação de Madeira (木遁の術, Mokuton no Jutsu) são comumente associadas com o selo cobra.

Bônus: O personagem ganha KK (Mokuton) +1 (um). Elementos iniciais (Suiton e Doton). Concede ao jogador Regeneração Média.

Desvantagem: Vulnerabilidade a Katon nas Técnicas de Mokuton.

Ao desenvolver sua KK (Mokuton) o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 1 – Concede uma maior dificuldade para escapar de suas técnicas derivadas do Mokuton, Técnica Irresistível -1 ao respectivo teste.

Nível 2 - As técnicas derivadas do Mokuton são muito resistentes e por isso recebem +1d6 em suas defesas, além de adquirir Armadura Extra contra Contusão, Corte ou Perfuração (Escolha permanentemente apenas um tipo de dano).

Nível 3 – Nesse nível as técnicas derivadas do Mokuton adquirem Armadura Extra contra Contusão, Corte ou Perfuração (Escolha outro tipo de dano, diferente do selecionado no nível 2).

Nível 4 – Agora suas técnicas derivadas do Mokuton são mais poderosas recebendo +1d6 em seus ataques e suas técnicas defensivas recebem +1d6 (Cumulativo com o nível 2).

Nível 5 - Devido sua poderosa natureza de chakra, o usuário agora recebe +1d6 em suas técnicas ofensivas e defensivas derivadas do Mokuton, além de fornecer Técnica Irresistível -1 contra qualquer Jinchūriki sob influência de sua Biju (Cumulativo com o nível 1).

Nível 6 - Nesse nível o controle do Mokuton é tanto que adquire a capacidade de suprimir o CK de um Biju, através de técnicas de

selamento derivadas do Mokuton, fornecendo Técnica Irresistível -1 contra qualquer Jinchūriki e Biju (Cumulativo com o nível 1 e 5), o usuário também recebe +1d6 em técnicas ofensivas e defensivas derivadas do Mokuton quando combate Biju e Jinchūriki sob sua influência.

OBS.: Regeneração Média concede 2 (dois) PV's por turno ao usuário ferido. Não pode ser "contido", nem retirará "status" do usuário.

OBS.1: Vulnerabilidade é apenas para técnicas de defesa / ataque (contra-ataque) que vão de encontro ao Katon. O usuário por si só não possui vulnerabilidade a Katon, apenas suas técnicas de madeira.

OBS.2: Os bônus concedidos pelos níveis da KK são inatos, ou seja, já entram na rolagem de dados e testes no momento que o personagem jogador adquirir o nível em questão.

OBS.3: A habilidade de inserir um redutor em Bijus e Jinchūrikis é algo sobrenatural, o personagem não precisa gastar mais PE's ou CK para ter esse bônus imbuído em suas técnicas. Vale ressaltar que o redutor só ACONTECERÁ se o oponente for o especificado na habilidade.

Shakuton (+3 Pontos):

Liberação de Calor (灼遁, Shakuton) é uma Kekkei-Genkai da natureza avançada de chakra composta por técnicas que combina a base de Katon (fogo) e Fūton (vento). Esta natureza cria um CK que é capaz de aquecer um inimigo ao ponto que todo o líquido no interior de seu corpo evapore, matando a vítima e deixando-a como um cadáver dessecado.

Bônus: Recebe +1 (um) em KK, +1 CK Extra e +1 PV Extra. Elemento iniciais (Katon e Fūton).

Desvantagem: Vulnerabilidade Suiton (Água).

Ao desenvolver sua KK (Shakuton) o personagem ganha as seguintes habilidades:

Nível 01 - “Retirar umidade”: O portador da KK gasta 4 (quatro) de CK para ativar esta habilidade, enquanto ative seres vivos próximos (numa área de 2m por ponto em KK), devem por rodada fazer um teste da sua característica RESISTÊNCIA com dificuldade igual ao rank* de KK que o usuário tenha (E= +2, D=+1, C= 0, B= -1, A= -2, S= -3), se falharem perderão 1 (um) PV por turno, pode ser desativada em qualquer turno pelo usuário.

Nível 02 - “Esferas de Calor”: Ao custo de 7 (sete) de CK para cada “Esfera” e 1 (uma) ação padrão, o usuário do Shakuton pode criar de uma vez só um número de esferas de calor igual ao seu nível de Kekkei-Genkai (1 (uma) a 6 (seis)), o portador da KK realiza suas técnicas de Shakuton através dessas esferas. Cada esfera concede +1d6 de dano nos ataques ou técnicas de Shakuton em que forem usadas, o usuário pode optar por atacar usando 1 (uma) esfera por vez (como ataque múltiplo) ou fusionando mais de uma (ou todas) em um ataque/técnica.

As esferas não possuem massa e são transponíveis, quem tentar se defender de um ataque de Shakuton sem uma defesa corporal adequada (uma defesa de chakra por exemplo) se defenderá com $FD = H + Xd6$ (X= sua defesa física natural), repare que qualquer ataque do Shakuton que seja usado contra um alvo de pele “desprotegida” ignora a característica de Armadura.

Nível 03 – “Grande Esfera de Calor: Caso não seja utilizada com uma técnica, a esfera pode ser utilizada como um ataque de $FA = PDF + H + KK + (X)d6$ (onde X é igual à quantidade de esferas sendo utilizadas no ataque), as esferas são retornáveis, voltam ao dono no mesmo turno que utilizadas, na utilização de ataques simples, o ataque que “fusiona” todas as bolas finaliza o jutsu, tendo a necessidade criar novas bolas de calor.

Nível 04 – “Mumificação”: Nesse nível o usuário pode fazer 4 esferas de vapor de uma vez em um ataque/técnica. Agora quando acertado pelas técnicas do Shakuton o alvo deve fazer um teste de sua característica Resistência com nível de dificuldade (E= +2, D=+1, C= 0, B= -1, A= -2, S= -3) igual a técnica utilizada ou quantidade de esferas utilizadas.

Em caso de fracasso no teste, o alvo perderá todo o líquido da parte / membro afetado, terá aquele membro ressecado ficando literalmente igual a uma múmia conservada. A Kekkei-Genkai do Shakuton não dá ao usuário poder para reverter esse efeito, e a partir desse nível o usuário recebe só 50% do dano oriundo de técnicas dos elementos Calor / Fogo.

Nível 05 – “Controle Avançado”: O portador agora pode criar 5 esferas de uma vez num ataque. Uma vez por dia o usuário pode fazer uso da seguinte habilidade:

“Utilizando todas as esferas disponíveis em um turno completo, o usuário as funde em uma só e a expande afetando uma área de $10 \text{ m}^2 \times KK$ causando o dano em área de $FA = PdF + H + 20 (x)d6$ (onde X = à Kekkei-Genkai), ao custo de 22 de CK.

Nível 06 – “Calor Estrelar”: Nesse nível o usuário causa 3 PV por turno de dano na área que concentrar sua KK, ao custo de 13 CK. Nesse nível recebe apenas 30% de dano de técnicas dos elementos Calor / Fogo. Pode criar até 6 bolas de calor, e utilizá-las da forma que desejar (separas ou juntas).

Pode concentrar sua KK em causar dano, coletando todas as suas esferas de calor e com isso causar um dano de $FA = PdF + H + KK + 30 + (x)d6$ por um custo de 35 CK. Ou pode concentrar sua KK em dificultar a batalha em um raio igual a sua KK $\times 15 \text{ m}^2$, nessa área todos os alvos vivos que receberão 1 PV por turno de dano, e receberá um redutor de -2 (dois) em testes de identificação, análises e rastreio.

OBS.: toda técnica de Shakuton causa destruição de seres vivos, seja Shinobis, seja a vegetação ao redor do usuário. Isso é muito ruim para a imagem do Ninja pois terá sempre que ter cautela, caso deseje ser reconhecido por todos de forma positiva.

OBS.1: todo ataque / contra-ataque / defesa que utilize Suito (água) como elemento principal, inutilizará as esferas de calor, inutilizando assim qualquer técnica de Shakuton.

OBS.2: o usuário pode realizar um teste de sua característica de

HABILIDADE para tentar parar as esferas, no intuito de não perdê-las. Note que essa manobra deixará o usuário de Shakuton **SEM** FD em uma manobra de contra-ataque.

OBS.3: Se um alvo tocar nas esferas receberá 1d6 (um) por cada toque, tendo sua FD = (x)d6 + HABILIDADE.

OBS.4: Qualquer técnica de Shakuton (KK) só pode ser realizada através das esferas de calor, sem elas a técnica não funciona. Com isso todas as técnicas da KK já possuem um REQUISITO imbuído, a ser escolhido pelo jogador.

Enton (+2 Pontos):

Liberação de Chama (炎遁 / Enton / "Estilo Inferno") é uma Kekkei-Genkai de natureza avançada de chakra (Katon e Raiton) originada no clã Ōtsutsuki e mais tarde herdada por **alguns** membros do clã Uchiha. Ela é composta por técnicas que envolvem o uso avançado de fogo, que lhes permite manipular chamas negras (黒炎, Kokuen), inclusive da técnica lendária Amateratsu.

Os mais fortes usuários do Sharingan (Mangekyō) são os únicos conhecidos capazes de herdarem está Kekkei-Genkai. Esses usuários são capazes de utilizar essa natureza através do Amaterasu (Ninjutsu / Kinjutsu), uma técnica que incendeia o foco da visão do usuário, tendo o potencial de queimar tudo em seu caminho por 7 dias e 7 noites sem parar, de forma a não deixar nada além do pó!

Os usuários podem moldar as chamas em várias armas e defesas, desde que consigam criar as chamas negras.

Pré-Requisito: Possuir um Sharingan (Mangekyō) ativo.

Bônus: +1 CK's Extra, mais um "Ataque Especial" Rank S (KIN / PRQ) com Kinjutsu nível 3.

Desvantagem: Foco Total.

O desenvolvimento dessa KK é diferente das demais, por ser um complemento a outra KK (Sharingan), elevando assim o potencial da

KK original. O usuário da KK Enton recebe as seguintes habilidades:

- **Controle das Chamas Negras (Amateratsu).** Com tal controle o usuário pode manipular a chama fazendo-a percorrer locais onde sua visão consiga atingir com clareza. Poderá extinguir as chamas sempre que desejar e conseguirá ainda manter viva qualquer chama negra desde que gaste uma quantidade de CK (1/3 ≈ 30%) da técnica original.

- **Modificar natureza das chamas.** Isso permite ao usuário utilizar as chamas negras para complementar seus ataques Físicos (Corte / Perfuração / Contusão), Taijutsu e Ninjutsu.

Concedendo assim um bônus de +4d6 (quatro) a FA por CK gasto em ataques e bloqueios, com o máximo igual à característica de **INTELIGÊNCIA** do Shinobi. O dano causado é tido como CHAMA NEGRA. Segue abaixo a tabela de quanto deve ser gasto por cada item e os próprios punhos **por turno**:

- Punhos: 18 de CK;
- Minúscula: 8 de CK (Uma Agulha);
- Pequena: 13 de CK (Uma adaga pequena);
- Média: 21 de CK. (Uma Katana);
- Grande: 29 de CK (A espada de Zabuzza);
- Muito Grande: 37 de CK (Duas espadas de Zabuzza);
- Imensa: 45 de CK (Muito grande, algo como 3 espadas de Zabuzza);

OBS.: O usuário pode ter o Enton, e nunca despertar o Amateratsu, que é uma habilidade extraocular do Sharingan. Fica a critério do jogador ter ou não tais habilidades.

OBS.1: Para controlar as chamas o usuário necessita gastar um turno completo se concentrando para direcionar a chamas para o alvo desejado.

OBS.2: A desvantagem "Foco Total" entrega uma ação de oportunidade aos inimigos do usuário do Enton. Isso significa que ao focar para utilizar as habilidades da KK o usuário se torna indefeso e um quantitativo de inimigos igual a metade da sua característica de HABILIDADE que estejam próximos (2 turnos) do usuário poderão realizar uma ação EXTRA de ataque que não será contabilizada

da rodada de quem atacou. Esse ataque pode ser jutsus e habilidade de RANK A para baixo, e SOMENTE poderá ser realizado ATAQUES, pois tratasse de uma ação REFLEXIVA única e exclusiva para abater o inimigo em campo.

OBS.3: Essa KK não controla fogo comum (Katon), apenas Enton (Chamas Negras).

Bakuton (+4 Pontos):

Liberação de Explosão (爆遁 / Bakuton / "Estilo da Explosão") é uma Kekkei-Genkai de natureza avançada de chakra. Esta natureza é inicialmente formada pela natureza de Dōton (terra) e Raiton (raio), dando ao seu portador a capacidade de utilizar o chakra explosivo em combate, permitindo-lhes causar explosões em objetos em que entram em contato. Os únicos usuários conhecidos desta natureza eram membros do Corpo de Explosão de Iwagakure.

Pré-Requisito: Ser originário da vila oculta de IWA (Vila Oculta da Terra).

Bônus: Recebe +2 CK's Extra, +1 em Kekkei-Genkai (Bakuton) e Perícia Sobrevivência completa. Elementos iniciais (Doton e Raiton).

Desvantagem: Insano Megalomaniaco.

Ao desenvolver sua KK (Bakuton) o usuário recebe tais habilidades:

Nível 01 – Nesse nível o personagem consegue “impregnar” até 20 (vinte) de CK em objetos e no próprio punho com o CK de Bakuton (explosão). Essa habilidade consome duas ações (Movimento x Livre x Padrão) a escolha do usuário.

Em resultado dessa ação, o usuário conseguirá utilizar uma explosão ao termino de sua ação causando assim dano explosivo a quem atacou, com uma FA= (x)d6 + 20 (vinte).

Nível 02 – Nesse nível o usuário consegue “impregnar” até 30 (trinta) de CK em objetos e no próprio punho com o CK de Bakuton (explosão).

Essa habilidade consome duas ações (Movimento x Livre x Padrão) a escolha do usuário.

Em resultado dessa ação, o usuário conseguirá utilizar uma explosão ao termino de sua ação causando assim dano explosivo a quem atacou, com uma FA= (x)d6 + 30 (trinta).

Nível 03 – Nesse nível o personagem consegue “impregnar” até 40 (quarenta) de CK em objetos e no próprio punho com o CK de Bakuton (explosão). Essa habilidade consome duas ações (Movimento x Livre x Padrão) a escolha do usuário.

Em resultado dessa ação, o usuário conseguirá utilizar uma explosão ao termino de sua ação causando assim dano explosivo a quem atacou, com uma FA= (x)d6 + 40 (quarenta).

Nível 04 – Nesse nível o personagem consegue “impregnar” até 60 (sessenta) de CK em objetos e no próprio punho com o CK de Bakuton (explosão). Essa habilidade consome duas ações (Movimento x Livre x Padrão) a escolha do usuário.

Em resultado dessa ação, o usuário conseguirá utilizar uma explosão ao termino de sua ação causando assim dano explosivo a quem atacou, com uma FA= (x)d6 + 60 (sessenta).

A partir desse nível o usuário recebe apenas 60% de dano provenientes de explosões (Bakuton), seja de origem da sua KK ou de terceiros.

Nível 05 – Nesse nível o personagem consegue “impregnar” até 80 (oitenta) de CK em objetos e no próprio punho com o CK de Bakuton (explosão). Essa habilidade consome duas ações (Movimento x Livre x Padrão) a escolha do usuário.

Em resultado dessa ação, o usuário conseguirá utilizar uma explosão ao termino de sua ação causando assim dano explosivo a quem atacou, com uma FA= (x)d6 + 80 (oitenta).

A partir desse nível o usuário recebe apenas 40% de dano provenientes de explosões (Bakuton), seja de origem da sua KK ou de terceiros.

Nível 06 – Nesse nível o personagem consegue “impregnar” até 100 (cem) de CK em objetos e no próprio punho com o CK de Bakuton (explosão). Essa habilidade consome duas ações (Movimento x Livre x Padrão) a escolha do usuário.

Em resultado dessa ação, o usuário conseguirá utilizar uma explosão ao término de sua ação causando assim dano explosivo a quem atacou, com uma FA= (x)d6 + 100 (cem).

A partir desse nível o usuário recebe apenas 20% de dano provenientes de explosões (Bakuton), seja de origem da sua KK ou de terceiros.

OBS.: Uma vez “impregnado” o CK em um item ou punhos, o usuário não poderá reaver esse quantitativo. O CK continuará “impregnado” no item punho até ser liberado.

OBS.1: O CK que não for utilizado logo após sua “impregnação”, se perderá em uma quantidade de horas igual ao quantitativo da característica de KK do usuário.

OBS.2: A explosão acontecerá sempre do ponto de impacto escolhido pelo usuário para frente em um raio igual ao seu quantitativo na característica KK x 2 m².

OBS.3: Se por ventura o usuário se entropar na área da explosão receberá dano normalmente (com exceção dos níveis avançados na KK que reduzem esse dano em específico).

OBS.4: O usuário pode “impregnar” diversos itens e entrega-los ou deixar na reserva. Somente ele, ou outro usuário da KK (Bakuton) poderá acionar a explosão. Outros ninjas peritos podem vir a desarmar o CK impregnado.

OBS.5: não importa o tamanho do item “impregnado” pelo CK do Bakuton, a FA irá variar de acordo com o nível da KK utilizada.

OBS.6: as explosões “impregnadas” em itens ou punhos dos usuários de Bakuton podem ser utilizadas como uma ação de contra-ataque.

OBS.7: existe um Kinjutsu nível 3 (Rank A) “Kibaku Nendo” que proporciona um aumento considerável nos ataques de Bakuton, e ainda permite transformar o estilo de batalha “Corpo-a-Corpo” em “A distância”, servindo como um adaptador para o usuário.

Essa habilidade é única e exclusiva dos capitães do esquadrão de explosão de Iwagakure, mas pode ser comprada como um item usurpado por um personagem jogador inicial.

Em regra de jogo o usuário pode ter um número de “Kibaku Nendo” em seu corpo (ao mesmo tempo) igual ao quantitativo da sua característica de INTELIGÊNCIA dividido por 2 (dois). Essas “bocas” aumentam em +10 CK por nível de KK a “impregnação” realizada pelo usuário. Além de permitir ao usuário a manipulação de substâncias maleáveis (argila / borracha / etc.) para que absorvam CK de Bakuton e com isso serem utilizadas como armas explosivas.

Ex.: Deidara possuía 3 (três) “Kibaku Nendo” em seu corpo e KK nível 6, se desejasse poderia “impregnar” uma kunai com CK de Bakuton permitindo a esse armamento acumular uma explosão de (x)d6 + 250! Para isso teria que gastar 250 CK e duas ações a sua escolha.

OBS.8: Ao possuir o “Kibaku Nendo” e não sendo Capitão do esquadrão explosivo de Iwagakure, o personagem será tratado como ladrão / desertor / terrorista pela vila “Kibaku Nendo”, ganhando automaticamente a desvantagem “Inimigo (-2)”.

Ranton (+4 Pontos):

Liberação de Tempestade (嵐遁 / Ranton / "Estilo Tempestade") é uma Kekkei-Genkai de natureza avançada de chakra que combina CK baseado em Suiton (água) Raiton (relâmpago).

Apesar do nome desta natureza, ela não manipula tempestades; em vez disso ela manipula raios de eletricidade que fluem como a água. O nome é mais simbólico, representando os nomes das naturezas usadas para criar esta natureza.

Bônus: +1 CK extra, +1 em sua característica de HABILIDADE e +1 Controle de CK. Elementos iniciais (Raiton / Suiton) e +1 em KK.

Desvantagem: N/A.

Ao desenvolver sua KK (Ranton) o usuário recebe tais habilidades:

Nível 01 – Nesse nível o usuário recebe +1 (um) em teste de esquivas e de iniciativa de combate. Todos os seus ataques, ao custo de +7 CK podem paralisar o alvo por até 1 (um) turno.

Nível 02 – Nesse nível o usuário recebe +1 (um) em testes para não ser pego de surpresa. E podem realizar um ataque extra de sua KK além das suas ações normais em combate.

Nível 03 – Nesse nível o usuário recebe +1 (um) em teste de esquivas e de iniciativa de combate. Todos os seus ataques, ao custo de +7 CK podem paralisar o alvo por até 2 (dois) turnos.

Nível 04 – Nesse nível o usuário recebe +1 (um) em testes para não ser pego de surpresa. E se movimenta o dobro (2x) de sua capacidade em combate.

Nível 05 – Nesse nível o usuário recebe +1 (um) em teste de esquivas e de iniciativa de combate. Todos os seus ataques, ao custo de +7 CK podem paralisar o alvo por até 3 (três) turnos.

Nível 06 – Nesse nível o usuário recebe +1 (um) em testes para não ser pego de surpresa. Se movimenta o triplo (3x) de sua capacidade em combate, e consegue realizar uma ação padrão extra em seu turno de combate, gastando 30 CK para essa manobra sempre que desejar.

OBS: Os bônus de ESQUIVAS e para NÃO SEREM PEGOS DE SURPRESA, concedidos por cada nível KK são INATOS e cumulativos, ou seja, o usuário não precisa gastar CK para ativá-los, nem podem “cancelá-los” quando desejar. Os bônus não terão serventia caso o usuário esteja paralisado / desmaiado / preso de alguma forma.

OBS.1: A paralisação dos golpes ao custo de 7 CK, são cumulativos, ou seja, o usuário que tem KK nível 5 pode gastar 21 CK e atacar com uma kunai que se acertar deixará seu alvo 3 turnos paralisado. Somente o usuário pode manipular armas e objetos que estão “eletrificados” com esse efeito. Qualquer Shinobi que tente segurar tal objeto terá que realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA para não paralisar instantaneamente.

OBS.2: O bônus concedido nos níveis 4 e 6 da KK (Movimentação), são INATOS, e o usuário não precisa gastar CK para usá-los. Seja a movimentação normal (H x 2 m) ou máxima (H x 10 m) serão dobradas / triplicadas pelo bônus. Isso em regra de jogo pode auxiliar o usuário a diminuir distâncias de batalhas corpo-a-corpo para a distância e virse-versa. Sempre é recomendado dialogar com o narrador / mestre para saber a aplicação dessa habilidade.

OBS.3: A ação extra concedida no nível 2, é EXCLUSIVA para utilização de jutsus / habilidades da KK (Ranton) do usuário. Para ativar tal habilidade não é necessário o gasto de CK, apenas o necessário para a manobra escolhida.

OBS.4: A ação padrão extras concedida no nível 6 da KK pode ser utilizada para qualquer manobra (ataque físico / jutsu / habilidade natural / conversa / movimentação / ação livre / etc.). O personagem jogador só precisa informar ao narrador / mestre a utilização, gastar CK e realizar. O único impeditivo é se o usuário estiver paralisado / nocauteado / preso.

Taiton (+3 Pontos):

Liberação de Tufão (颱風 / Taiton) é uma Kekkei-Genkai da natureza avançada de chakra composta por técnicas que envolvem o uso avançado de Fūton (vento) e Raiton (raio). Essa natureza é utilizada para criar tempestades, furacões e tufões que devastam as suas áreas circundantes, capazes de destruir uma ilha inteira e são fortes a ponto de moverem entidades como o Susanoo e Bijus.

Bônus: +1 CK's Extra, +1 na característica de HABILIDADE. Elementos iniciais (Fūton e Raiton) e +1 em KK (Taiton).

Desvantagem: N/A.

Ao desenvolver sua KK (Taiton) o usuário ganha as seguintes habilidades:

Nível 01 – Nesse nível o usuário pode acrescentar as suas técnicas de Taiton um redutor de (-1) na característica de HABILIDADE de todos que se encontrem no meio de suas técnicas. Esse redutor é

aplicado para esquivas, iniciativa, fugas e testes normais que envolvam a característica HABILIDADE, tudo por conta de detritos e poeiras rotacionando em alta velocidade. A o raio de impacto dessa habilidade é de KK x 10 m².

Nível 02 – Nesse nível o usuário pode acrescentar as suas técnicas de Taiton um redutor de (-1) na característica de HABILIDADE de todos que se encontrem no meio de suas técnicas, isso pelo forte impacto (puxe / repuxe) que a ventania causa.

Esse redutor é aplicado para movimentações dentro do raio de impacto dessa habilidade, que tem extensão de KK x 10 m². Caso os alvos não passem no teste, cairão e precisarão passar em um novo teste para se reerguer.

Nível 03 – Nesse nível o usuário pode acrescentar as suas técnicas de Taiton um redutor de (-1) na característica de HABILIDADE de todos que se encontrem no meio de suas técnicas (cumulativo com o nível 01).

Esse redutor é aplicado para esquivas, iniciativa, fugas e testes normais que envolvam a característica HABILIDADE, tudo por conta de detritos e poeiras rotacionando em alta velocidade, o raio de impacto dessa habilidade é de KK x 10 m².

Nível 04 – Nesse nível o usuário pode acrescentar as suas técnicas de Taiton um redutor de (-1) na característica de HABILIDADE de todos que se encontrem no meio de suas técnicas (cumulativo com o nível 02), isso pelo forte impacto (puxe / repuxe) que a ventania causa.

Esse redutor é aplicado para movimentações dentro do raio de impacto dessa habilidade, que tem extensão de KK x 10 m². Caso os alvos não passem no teste, cairão e precisarão passar em um novo teste para se reerguer.

A partir desse nível, o usuário não sofre com as penalizações impostas pela sua KK (penalidades na característica de HABILIDADE).

Nível 05 – Nesse nível o usuário pode acrescentar as suas técnicas de Taiton um redutor de (-1) na característica de HABILIDADE de todos que se encontrem no meio de suas técnicas (cumulativo com o nível 01 e 03).

Esse redutor é aplicado para esquivas, iniciativa, fugas e testes normais que envolvam a característica HABILIDADE, tudo por conta de

detritos e poeiras rotacionando em alta velocidade, o raio de impacto dessa habilidade é de KK x 10 m².

Nível 06 – Nesse nível o usuário pode acrescentar as suas técnicas de Taiton um redutor de (-1) na característica de HABILIDADE de todos que se encontrem no meio de suas técnicas (cumulativo com o nível 02 e 04), isso pelo forte impacto (puxe / repuxe) que a ventania causa.

Esse redutor é aplicado para movimentações dentro do raio de impacto dessa habilidade, que tem extensão de KK x 10 m². Caso os alvos não passem no teste, cairão e precisarão passar em um novo teste para se reerguer.

Nesse nível o usuário deve escolher entre duas sub-habilidades informadas abaixo:

> O personagem jogador recebe 50% (cinquenta por cento) de redução em danos originais de Fūton.

> O personagem jogador recebe 40% (quarenta por cento) a mais nos seus ataques de origem Fūton (incluindo sua KK).

OBS.: Os redutores concedidos em todos os níveis da KK (Taiton) perduram enquanto as técnicas (jutsus) estiverem ativas.

OBS.1: Os redutores são opcionais ao usuário. Ou seja, o personagem jogador decide se intensifica suas técnicas de Taiton / Fūton ou não. Para isso não precisa gastar CK, somente informar ao narrador / mestre.

OBS.2: No nível quatro as penalidades impostas pela KK deixam de afetar o usuário, mas não impedirá que danos relacionados a sua KK lhe causem dano. Seja diretamente (o vento em si) ou indiretamente (coisas arrastadas pelo vento).

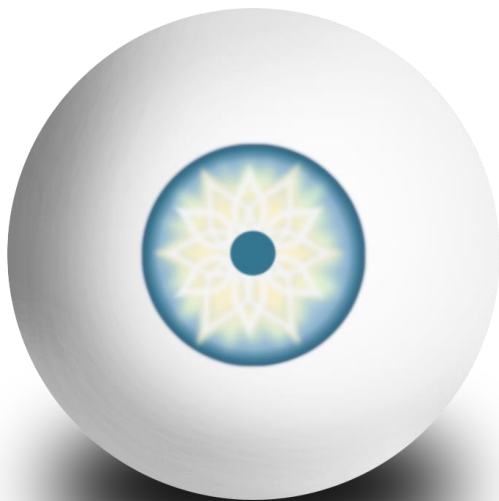
OBS.3: A escolha necessária no nível 06 é DEFINITIVA. Ou o usuário escolhe melhorar sua defesa ou o seu ataque. Uma vez escolhida não poderá ser trocada, apenas “comprada” com pontuação (20 de PE's).

Tenseigan (+5 Pontos):

O Tenseigan (転生眼 / "Olho da Reencarnação") é um poderoso Dōjutsu utilizado pelo clã Ōtsutsuki. Ele é caracterizado por uma pupila azul rodeada por uma íris azul e branca, semelhante a uma flor. O Tenseigan se manifestou pela primeira vez em Hamura Ōtsutsuki. Utilizando seu poder, ele foi capaz de trazer ordem e estabilidade a Lua.

Após sua morte, as pessoas da Lua trataram o Tenseigan de Hamura como um tesouro e consagraram-no como um objeto religioso, dedicando um plano para preservá-lo eternamente. É possível despertar um novo Tenseigan ao combinar o chakra dos descendentes de Hamura do clã Ōtsutsuki e Hyūga. Quando um Ōtsutsuki implanta o Byakugan do clã Hyūga, a combinação de seus chakra transformará o Byakugan em Tenseigan.

Uma vez implantado, o Byakugan irá gradualmente sincronizar-se com o chakra do Ōtsutsuki e maturar-se no Tenseigan, periodicamente causando pulsações dolorosas para o portador do Dōjutsu durante o processo. No final, a maior parte da pulsação dolorosa finaliza-se e o Tenseigan apresenta-se completo.



Pré-Requisito (Evolução): Ser um Ōtsutsuki (impossível para PC's) e conseguir implantar um Byakugan, ou ser um Hyūga e conseguir a essência de CK de um Ōtsutsuki e implantá-la. Possuir as características de HABILIDADE e INTELIGÊNCIA acima de 5 (cinco).

Pré-Requisito (Evolução): o personagem precisa possuir característica de INTELIGÊNCIA 4 (quatro) ou mais, sua característica de HABILIDADE ser maior do que 4 (quatro) e possuir uma desvantagem construtiva.

Bônus: +5 CK's Extras.

Desvantagem: Inimigo (-2) para ambos os casos. Ou o personagem terá um Ōtsutsuki (vivo) como inimigo, ou o Clã Hyūga.

Ao desenvolver a KKM (Tenseigan) o usuário ganha as seguintes habilidades:

Nível 01 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 01 – Hyūga: Nesse nível o personagem recebe a habilidade de bloquear ou extinguir o CK do(s) seu(s) alvo(s). Em regra de jogo o usuário pode com o toque na pele nua do alvo, zerar TODO o quantitativo de CK, caso o alvo não passe em um teste de sua característica de RESISTÊNCIA (-1).

Caso esteja lutando com mais de um inimigo, pode desferir um grande golpe de energia que impacta em um raio de área igual ao nível de KKM do usuário em turnos. Causando um dano de FA = PdF + KKM + HAB + 50 (ao custo de 45 CK), porém o dano não é o X da questão, pois se os alvos realizarem FD (independente da forma) precisarão realizar um teste de suas características de RESISTÊNCIA com um redutor de (+0). Se os alvos falharem, terão seus CK ZERADOS automaticamente.

Nível 02 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 02 – Hyūga: Nesse nível o usuário ganha a vantagem Elementista, que concede uma redução de 50% (cinquenta por cento) de CK para técnicas de elementos.

Nível 03 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 03 – Hyūga: Nesse nível o usuário ganha a habilidade de controlar forças gravitacionais “Atrativas” e “Repulsivas”. Em seus jutsus de controle gravitacional os alvos recebem um redutor de (-1)(cumulativo com os redutores das técnicas).

Ou se desejar, pode ser o ponto 0 (zero) gravitacional e com isso ao gasto de 22 (vinte e dois) de CK pode impor um teste da característica RESISTÊNCIA de todos os alvos que se encontrem a 2 (dois) m² de raio x KKM (Tenseigan), ocasionando a “atração” ou “repulsão” dos alvos que não conseguirem passar no teste.

Nível 04 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 04 – Hyūga: Nesse nível o personagem recebe a habilidade de absorver o CK do(s) seu(s) alvo(s). Em regra de jogo o usuário pode com o toque na pele nua do alvo, sugar TODO o quantitativo de CK, caso o alvo não passe em um teste de sua característica de RESISTÊNCIA (-1).

Caso esteja lutando com mais de um inimigo, pode desferir um grande golpe de energia que impacta em um raio de área igual ao nível de KKM do usuário em turnos. Causando um dano de $FA = PdF \times 2 + KK \times 2 + HAB + 100$ (ao custo de 60 CK), porém o dano não é o X da questão, pois se os alvos realizarem FD (independente da forma) precisarão realizar um teste de suas características de RESISTÊNCIA. Se os alvos falharem, terão seus CK sugados em um quantitativo de 50% (cinquenta por cento) automaticamente.

Nível 05 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 05 – Hyūga: Nesse nível o usuário ganha a habilidade de invocar as “Esferas da Maldição” ou esfera verde. Nesse nível o usuário ganha 2 (duas) das 5 (cinco) sub-habilidades que a KKM entrega. Segue abaixo lista das sub-habilidades:

- Controle de Corpos: Diferente do Rin’Negan que consegue controle de corpos mortos. O Tenseigan consegue controlar corpos de seres ainda vivos. Esse controle é total e irrestrito ao usuário que precisa tocar no usuário com sua mão nua ou com sua esfera verde. O alvo precisará passar em um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutor de (-2), caso falhe entrará em transe absoluto e sobre controle do usuário da KKM (Tenseigan) por um período de tempo igual a KKM x horas, ou até o usuário liberar o alvo. Um personagem que passe no teste

NUNCA mais poderá ser controlado novamente.

- O usuário pode ler mentes de seres vivos ao seu redor, com capacidade máxima de 1 m² x KKM (Tenseigan). O alvo terá direito de realizar testes de sua característica de RESISTÊNCIA com redutor de (-2) na primeira tentativa, (-1) na segunda e (+0) na terceira tentativa. Um alvo que passe nos três testes **NUNCA** mais poderá ter sua mente invadida pelo usuário da KK. Caso o alvo NÃO passe em algum dos testes, permitirá ao usuário acesso ao primeiro nível da mente (memórias e conhecimentos recentes), para acessar novos níveis (segundo nível memórias de médio prazo, ou 2 meses a 5 anos / terceiro nível memórias funcionais ou de uma vida inteira) o alvo realizará novos testes seguindo o redutor que não obteve sucesso.
- O usuário pode realizar a habilidade do nível 4 de sua KKM a distância (distâncias muito longas). Nesse modo, SÓ poderá “sugar” CK de apenas 1 (um) alvo por vez. A distância máxima que o usuário pode enviar suas esferas verdes é de 100 metros por nível de KKM. O CK roubado demora 3 (três) turnos para ser recebido pelo usuário.
- O usuário pode realizar uma análise / leitura de CK a distância. Enviando sua esfera verde a uma distância máxima de 200 metros por nível de KKM. Essa manobra custa 20 CK.
- O usuário pode realizar uma projeção astral a uma distância de 150 metros por nível de KKM. A um gasto de 60 (sessenta) de CK, o personagem recria uma aura espiritual do seu próprio corpo com características translúcida, verde e de um ar espectral. Nesse estado pode realizar qualquer sub-habilidade da sua “Esferas da Maldição” através do seu “holograma”. Ao realizar essa manobra, o usuário fica TOTALMENTE vulnerável.

Nível 06 – Ōtsutsuki: (BLOQUEADO A PC's).

Nível 06 – Hyūga: Nesse nível o usuário ganha a habilidade do “Modo de CK do Tenseigan”, técnica que garante ao usuário um aumento na velocidade, poder, força, durabilidade reflexos e uma

grande quantidade de CK.

Enquanto este modo está ativo, o usuário ganha um manto de CK com seis marcas de magatama em torno de seu pescoço e recebe um chifre de CK saliente no meio da testa. O manto desta forma tem o CK de cor ciano (verde claro) e libera chamas bruxuleantes.

Em regra de jogo, o personagem ganha bônus em suas características de FORÇA (original) x 5, RESISTÊNCIA (original) x 5, PODER DE FOGO (original) x 5 e o PV (original) x 5 a mais, bem com +1 (um) temporariamente na sua característica de HABILIDADE. Recebe uma quantidade massiva de CK (4 x seu CK original), e ganha uma FD +30, podendo transferir até 100 de CK e uma FD de +15 para qualquer pessoa que tocar de uma vez, gastando uma ação padrão. Para entrar nesse modo o usuário necessita de uma RODADA completa, e não pode ser impedido, a menos que seja nocauteado ou morto.

Nível 06 – Hyūga (OPCIONAL / 30 PE's): Nesse nível o usuário ganha a habilidade das “Esferas da Busca da Verdade” que são esferas negras maleáveis de chakra no qual os usuários podem alterar sua forma e obter diversos tipos de efeitos de acordo com a sua vontade.



A quantidade de esferas irá de acordo com o quantitativo da característica de INTELIGÊNCIA do usuário. Para acionar as esferas o personagem jogador precisará de um turno completo, gastando 60 de CK e consequentemente 30 de CK para mantê-las. Essa habilidade dura turnos igual a característica de RESISTÊNCIA do usuário.

Tal habilidade (Esferas da Busca da Verdade) entrega 5 (cinco) sub-habilidades ao usuário da KKM (Tenseigan), que **pode usar todas** de acordo com o gasto de CK. Segue listagem:

- Ao invocarem as “Esferas da Busca da Verdade” o usuário recebe automaticamente a liberação para uso dos 5 (cinco) elementos naturais de CK (Suiton / Katon / Futon / Raiton / Doton). E consequentemente poderá usar técnicas elementais de todos os CK que possua. Poderá utilizar todas as sub-habilidades da vantagem “Controle de CK Natural” (se possuir), de todos os elementos.
- O usuário recebe a liberação de Yin–Yang (陰陽遁 / Onmyōton / In'yōton "Estilo Sombra e Luz") e com isso poderá utilizar jutsus e habilidades que dependem desses elementos compositores iniciais do CK.
- Por possuir em suas esferas os elementos naturais poderá desferir ataques de RANK S de cada elemento. Todos os ataques possuirão $FA = H + PdF + KKM + (x)d6 + 50$ ao gasto de 40 (quarenta) de CK.
- O usuário poderá realizar ataques explosivos (em área) da natureza Yin-Yang. Esses ataques terão $FA = H + PdF + KKM + 10d6$ gastando de 45 (quarenta e cinco) de CK. A área de impacto é de turnos igual a KK do usuário x 2 (dois) (máximo).
- O usuário recebe a habilidade de anular Ninjutsus elementais. Para isso precisar concentrar todas as suas esferas e realizar o gasto de metade do CK necessário para ativação da técnica original. Para realizar essa ação, o Shinobi não poderá realizar nenhuma outra ação defensiva, direcionada a ele por aquele inimigo, naquele turno.

OBS.: A probabilidade de um Hyūga se encontrar com um descendente de Ōtsutsuki é muito, muito BAIXA. E as probabilidades deste mesmo

Hyūga conseguir o CK da lenda Ōtsutsuki é menor ainda, beira o absurdo. Mas como não é impossível, as regras estão dispostas para auxiliar jogadores que se empenhem em achar esse tesouro.

OBS.1: Caso consiga realizar essa proeza, o Hyūga precisa apenas da essência de CK do Ōtsutsuki, podendo ser uma parte do corpo, o próprio CK em si, ou até mesmo uma grande mecha de fios dos cabelos. Após isso é preciso harmonizar ambos os CK's, com isso esperar 24 horas para que o Byakugan mature e se transforme em um Tenseigan. Esse ritual faz com que o Hyūga perca permanentemente 20 PV's.

OBS.2: Para tocar o alvo (regra para as habilidades dos níveis 1 e 4), o usuário da KKM (Tenseigan) precisa realizar uma $FA = F + H + KKM + (x)d6$ e passar a FD do alvo. Caso passe, o usuário estará segurando o alvo e conseguirá utilizar a manobra. O alvo se falhar na sua FD, terá que realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA, e se falhar sofrerá o efeito da habilidade, caso passe não sofrerá nada. Mas, ainda estará sendo tocado pelo usuário.

Para os ataques a distância, o usuário NÃO precisa tocar em seus alvos apenas precisa ter sua FA bloqueada por QUALQUER FD de seus alvos, que necessitarão realizar o teste de suas características de RESISTÊNCIA. Caso queira realizar novamente essa manobra, terá que ter sua FA bloqueada de novo, e esperar uma falha dos alvos.

OBS.3: A redução concedida pela vantagem Elementista está ligada somente a jutsus de elementos naturais, não concede redução a Yin-Yang / Senjutsu / Genjutsu / Taijutsu).

OBS.4: Ao utilizar a manobra de atração gravitacional, uma falha no teste de repulsão significa que o(s) alvo(s) fica(m) aturdido(s) por 1 (turno), necessitando sempre refazer o teste turno após turno que se manter o ponto gravitacional no usuário da KKM.

Isso significa que o alvo terá que gastar uma ação padrão, ou livre + movimento para se levantar e conseguir voltar a batalha.

OBS.5: No nível 5 da KKM o personagem jogador deve escolher 2 (duas) das 5 (cinco) sub-habilidades. Essa escolha é PERMANENTE e IMUTAVEL. O personagem jogador pode em um progresso na

narrativa comprar com PE's (10 PE's cada) as outras 3 (três) sub-habilidades, e de forma pessoal (meditação) adquirir a liberação das sub-habilidades compradas.

OBS.6: O controle irrestrito realizado na sub-habilidade do nível 5, NÃO concede ao usuário permissão para acessar as memórias e lembranças do alvo, em nenhuma hipótese. Os comandos são tratados como diretivas pelo alvo dominado. Ou seja, um comando de me proteja fará com que o alvo controlado utilize de todas as suas habilidades para realizar tal comando.

OBS.7: A habilidade de ler mentes concedido na sub-habilidade do nível 5 da KKM, SÓ pode ser usado em 1 (um) alvo por vez. Ao gasto de 35 CK por alvo afetado. A leitura dura enquanto o alvo permanecer no ambiente em que a KKM do usuário conseguir chegar.

OBS.8: Não importa o quão perto ou longe do máximo permitido o usuário esteja do local onde o CK foi capturado. O CK “roubado” chegará no fim do 3 (terceiro) turno após a captura.

OBS.9: A análise realizada pela esfera verde precisa de uma rodada completa para ser finalizada. Se a esfera for destruída ou cancelada antes do tempo, a análise será desfeita. A esfera possui 20 (vinte) de CK, e não sofre danos físicos, somente dano por CK ou cancelamento de CK. Dano por CK é caracterizado por jutsus / habilidades especiais e qualquer manobra que contenha “Controle de CK”.

OBS.10: O espectro criado pela sub-habilidade do nível 5 da KK, possui 60 de CK e não sofre danos físicos, somente dano por CK ou cancelamento de CK. Dano por CK é caracterizado por jutsus / habilidades especiais e qualquer manobra que contenha “Controle de CK”. Essa manobra não permite ao “espectro” utilizar jutsus e manobras do ninja, somente aquelas citadas na sub-habilidade “Esfera da Maldição”.

OBS.11: O modo de CK do Tenseigan dura turnos igual a característica de RESISTÊNCIA do usuário. Para utilizar esse modo precisa gastar uma rodada completa, e todos os bônus que são concedidos duram até que o manto esteja ativo no usuário. Após esse prazo tudo é anulado, se o usuário tiver mais dano que o seu PV original, terá que realizar um teste de morte antes mesmo de qualquer ação. Já os aliados ou alvos que

receberem o CK do usuário, terão o manto enquanto mantiverem o CK cedido, ou até que sejam nocauteados ou mortos. Nesse modo, obrigatoriamente o usuário e seus aliados gastam o CK recebido de bônus, para depois gastar o CK original respectivamente.

OBS.12: A habilidade de nível 6 (seis) da KKM “Esferas da Busca da Verdade” ou Armas Negras (黒い武器 / Kuroi Buki), Esfera Negra (黒い玉 / Kuroi Tama) não são dadas ao usuário ao atingir o nível. Somente pagando pontos de personagem / experiência (PE's) é que o usuário terá tal habilidade.

OBS.13: O usuário ao conseguir a habilidade das “Esferas da Busca da Verdade” recebe as 5 (cinco) sub-habilidades de uma vez. E pode utilizá-las como bem entender, obedecendo suas regras e custos.

OBS.14: Ao receber as 5 (cinco) liberações o usuário PODERÁ utilizar todas os jutsus de todos os elementos que CONHECER. A habilidade **NÃO** concede nenhum jutsu a mais para o usuário. Já as habilidades concedidas do Controle de CK só serão possíveis se o usuário possuir a vantagem “Controle de CK Natural”.

OBS.15: O usuário poderá usar Yin-Yang, o mesmo que descrito na vantagem “Energia Yin-Yang” (Capítulo 3). Está sub-habilidade não concede nenhum jutsu de Yin-Yang ao usuário.

OBS.16: Os ataques explosivos de Yin-Yang consomem o quantitativo de ataques por turno do usuário. Em contra partida se for utilizado como contra-ataque para criar choque de energia contra Ninjutsus, a ação é anulada para o atacante inicial, que levará todo o dano da explosão de In-Yang, tendo direito apenas a $FD = ARM + (x)d6$. Caso seja utilizado contra choque de energia de ataques de Senjutsu, o usuário da KKM (Tenseigan) tem seu ataque anulado, tendo a sua $FD = ARM + (x)d6$.

OBS.17: Se utilizar as “Esferas da Busca da Verdade” para anular um Ninjutsu Elemental, o usuário abdica de realizar qualquer outro tipo de FD contra aquele inimigo naquela rodada. Em regra de jogo, não importa a FA do ataque recebido, se for Ninjutsu o ataque direcionado ao usuário será ZERADO.

OBS.18: Desvantagens construtivas são aquelas que farão o personagem através do seu “defeito” melhorar e evoluir, a exemplo (Códigos de Honra, Devoção (a algo bom), algum defeito físico e etc.).

Yomegan (+2 Pontos):

Os “Olhos Noturno” (夜目 / Yomegan) é um Dōjutsu que dilata as pupilas de seus olhos para rastrear os inimigos através da reflexão de minúsculas gotículas de água. Uma vez que o usuário tenha fixado sua visão, seu alcance visual chega à dezenas de quilômetros. O possuidor do Yomegan também pode usar essa habilidade para aumentar suas habilidades de evasão durante um combate.

Bônus: +1 em sua característica de HABILIDADE, +1 CK Extra e +1 em KK (Yomegan).

Desvantagem: Vulnerabilidade a Luz*.

Ao desenvolver sua KK (Yomegan) o usuário ganha as seguintes habilidades:

Nível 01 – Nesse nível o usuário consegue ao custo de 7 (sete) de CK dilatar sua pupila e com isso ativar sua visão aguçada que através das gotículas de água presentes no ambiente comum, proporcionam uma visão de longo alcance de 250 m (duzentos e cinquenta metros) por ponto de KK que possua.

Nível 02 – Nesse nível o usuário pode gastar 11 (onze) de CK e dilatar sua pupila e com isso ativar o seu modo de visão periférica, proporcionando assim um bônus de +1 (um) em testes de iniciativa, fuga e esquiva.

Nível 03 – Nesse nível o usuário consegue ao custo de 16 (dezesseis) de CK dilatar sua pupila e com isso ativar sua visão aguçada que através das gotículas de água presentes no ambiente comum, proporcionam uma visão de longo alcance de 500 m (quinhentos metros) por ponto de KK que possua.

Nível 04 – Nesse nível o usuário pode gastar 21 (vinte e um) de CK e dilatar sua pupila e com isso ativar o seu modo de visão periférica, proporcionando assim um bônus de +1 (um) em testes de iniciativa, fuga e esquiva, cumulativo com o nível 02.

Nível 05 – Nesse nível o usuário consegue ao custo de 27 (vinte e sete) de CK dilatar sua pupila e com isso ativar sua visão aguçada que através das gotículas de água presentes no ambiente comum, proporcionam uma visão de longo alcance de 1 (um) Km por ponto de KK que possua.

Nível 06 – Nesse nível o usuário pode gastar 35 (trinta e cinco) de CK e dilatar sua pupila e com isso ativar o seu modo de visão periférica, proporcionando assim um bônus de +1 (um) em testes de iniciativa, fuga e esquiva, cumulativo com o nível 02 e 04.

OBS.: Para ativar sua KK o usuário precisar gastar o CK correspondente ao nível que desejar e uma ação Livre ou de Movimento.

OBS.1: A desvantagem “Vulnerabilidade a Luz” só será sentida quando o usuário estiver fazendo uso da KK (Yomegan). Caso contrário o usuário é afetado normalmente como outros personagens.

Quando estiver usando sua KK (Yomegan) e seja atingido por Luz, ou olhar diretamente para luz, o personagem jogador precisará realizar um teste de resistência (-2), caso falhe ficará temporariamente (característica de RESISTÊNCIA pela metade em turnos) cego. Caso passe, ficará atordoado por 1 (um) turno.

OBS.2: Em ambientes secos, o usuário encontrará dificuldade de utilizar sua habilidade de visão aguçada. Em regra de jogo, questione ao narrador / mestre a humidade relativa do ar de onde o personagem se encontra, caso seja seca a distância que sua KK conseguirá ver será reduzida pela METADE. Em ambientes muito húmidos a distância que sua KK conseguirá ver será DOBRADA.

OBS.3: O usuário não precisa se preocupar com a humidade relativa do ar do ambiente que se encontra para usar a habilidade de visão periférica (aumento de agilidade).

OBS.4: O usuário da KK (Yomegan) não pode utilizar as duas habilidades de seu Dōjutsu ao mesmo tempo, até que o nível do seu personagem seja de Mestre / Lenda.

Sekkagan (+1 Ponto):

Esta é uma técnica utilizada para controlar o corpo de alguém através do contato visual simples. Quando usado, a íris e a pupila do usuário encolhem e as veias da esclera tornam-se mais proeminente. Primeiro, o usuário faz contato com os olhos, quando a vítima percebe o usuário, o Ninja possuidor do Sekkagan ganha o controle (paralisante) direto sobre a vítima.

Bônus: Recebe +1 em KK (Sekkagan) e +1 CK Extra.

Desvantagem: Má Fama (Global) (-1).

Ao desenvolver sua KK (Sekkagan) o usuário ganha as seguintes habilidades:

Nível 01 – Ao utilizar sua KK, o usuário precisa focar em um alvo que esteja até 4m (dois metros ou dois turnos) de distância e com isso gastar 7 (sete) de CK. O alvo do usuário precisará realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com bônus +1 (um).

Se falhar, o alvo ficará paralisado por turnos iguais a KK do usuário, podendo sair do estado de paralisia realizando um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutores de (-2) no primeiro turno, (-1) no segundo turno e normal do terceiro em diante.

Nível 02 – Ao utilizar sua KK, o usuário precisa focar em um alvo que esteja até 8m (oito metros ou quatro turnos) de distância e com isso gastar 11 (onze) de CK. O alvo do usuário precisará realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA normal.

Se falhar, o alvo ficará paralisado por turnos iguais a KK do usuário, podendo sair do estado de paralisia realizando um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutores de (-2) no primeiro turno, (-1) no segundo turno e normal do terceiro em diante.

Nível 03 – Ao utilizar sua KK, o usuário precisa focar em um alvo que esteja até 12m (doze metros ou seis turnos) de distância e com isso gastar 19 (dezenove) de CK. O alvo do usuário precisará realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutor de (-1) (um).

Se falhar, o alvo ficará paralisado por turnos iguais a KK do usuário, podendo sair do estado de paralisia realizando um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutores de (-2) no primeiro turno, (-1) no segundo turno e normal do terceiro em diante.

Nível 04 – Ao utilizar sua KK, o usuário precisa focar em um alvo que esteja até 16m (dezesseis metros ou oito turnos) de distância e com isso gastar 27 (vinte e sete) de CK. O alvo do usuário precisará realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutor de (-2) (dois).

Se falhar, o alvo ficará paralisado por turnos iguais a KK do usuário, podendo sair do estado de paralisia realizando um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutores de (-3) no primeiro turno, (-2) no segundo, (-1) no terceiro turno e normal do quarto em diante.

Nível 05 - Ao utilizar sua KK, o usuário precisa focar em um alvo que esteja até 20m (vinte metros ou dez turnos) de distância e com isso gastar 35 (trinta e cinco) de CK. O alvo do usuário precisará realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutor de (-3) (três).

Se falhar, o alvo ficará paralisado por turnos iguais a KK do usuário, podendo sair do estado de paralisia realizando um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutores de (-3) no primeiro turno, (-2) no segundo, (-1) no terceiro turno e normal do quarto em diante.

Nesse nível o usuário pode utilizar sua habilidade em uma quantidade de alvos igual a sua KK dividida por 3 (três), ou 2 alvos.

Nível 06 - Ao utilizar sua KK, o usuário precisa focar em um alvo que esteja até 30m (trinta metros ou quinze turnos) de distância e com isso gastar 45 (quarenta e cinco) de CK. O alvo do usuário precisará realizar um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutor de (-4) (quatro).

Se falhar, o alvo ficará paralisado por turnos iguais a KK do usuário, podendo sair do estado de paralisia realizando um teste de sua característica de RESISTÊNCIA com redutores de (-4) no primeiro turno, (-3) no segundo, (-2) no terceiro turno, (-1) no quarto turno e normal do quarto em diante.

Nesse nível o usuário é imune a sua própria KK, e nesse nível o usuário pode utilizar sua habilidade em uma quantidade de alvos igual a sua KK dividida por 2 (dois), ou seja 3 (três) alvos por vez.

OBS.: A má fama do usuário da KK (Sekkagan) é regional, mas o usuário só será descoberto se utilizar sua habilidade e for descoberto por alguém. Por isso é relevante, pois por ser uma KK originária de Iwegakure (Vila da Pedra) no país será sempre casado. Caberá ao personagem jogador melhorar ou piorar sua fama em outros locais.

OBS.1: O usuário gasta uma ação padrão para realizar a utilização de sua KK (Sekkagan). A manobra é sentida como um ataque normal, ou seja, passível de contra-ataque. Se o contra-ataque for algo que retire o alvo do local, o efeito não surtirá, mas caso o alvo permaneça no mesmo local ou no campo de visão do alvo, o efeito continuará e o alvo precisará realizar o teste de sua característica de RESISTÊNCIA.

Nenhum dano impedirá o usuário de controlar o alvo, somente a morte / nocaute / cegueira consegue conter o efeito da habilidade do Sekkagan.

OBS.2: Os níveis avançados (5 / 6) possibilitam o usuário paralisar mais de um alvo. Para cada alvo paralisado é necessário o gasto de CK (35 = Nível 5 / 45 = Nível 6). Mas é preciso somente uma ação padrão para paralisar todos.

É necessário que todos os alvos selecionados pelo usuário estejam na mesma área (ou na área máxima) de sua KK para cada nível. Todos os alvos que precisarão realizar seus respectivos testes de suas características de RESISTÊNCIA. Se falharem cada alvo terá suas tentativas para sair do efeito.

OBS.3: O usuário pode sempre que desejar “reutilizar” a habilidade em um alvo já paralisado, a fim de aumentar a dificuldade de sair do efeito. Mas essa manobra não acumula os redutores, só renovam o efeito da habilidade. Todos os alvos podem ser pegos pelos efeitos, independentemente da quantidade de vezes que já foi afetado.

Sunna (+3 Pontos):

Areia (砂, Suna), é um material versátil, mais frequentemente utilizado pelos Shinobi proveniente de Sunagakure para diversos fins,

incluindo várias funções complementares que vão desde a ocultação ao disfarçar. No entanto, a própria ferramenta ganhou destaque nas mãos dos Jinchūrikis do Shukaku, que adquirem a habilidade de manipular a areia através da besta.

Bônus: Recebe +1 (um) em KK, elementos iniciais de Doton (terra) e Fūton (vento), recebe +1 (um) CK extra e recebe 3 (três) especializações da perícia “Sobrevivência”.

Desvantagem: Ponto Fraco (-1) (Suiton / Água / Humidade)

Ao desenvolver sua KK (Sunna) o usuário ganha as seguintes habilidades:

Nível 01 – O personagem ganha um bônus de +2 (dois) em testes de sua característica de RESISTÊNCIA para análises e contra qualquer efeito de jutsus dos elementos Raiton (Raio) e Katon (fogo). Em consequência recebe -2 (Dois) a teste de jutsus do elemento Suiton (Água). Pode utilizar a areia em ações simples, como empurrar ou segura um objeto não muito grande.

Nível 02 – O personagem pode liberar no ar uma fina camada de areia (8 CK) que contem no terreno em que se apresenta, ganhando +1d6 (um) em seus ataques e jutsus de sua KK. O personagem ganha +1 (um) em testes de sua característica de RESISTÊNCIA para análises e contra qualquer efeito de jutsus dos elementos Raiton (Raio) e Katon (fogo), sendo cumulativo com a habilidade do nível 01.

Nível 03 – Ao transformar as propriedades da areia que controla (CK 13 por cena). O personagem ganha a habilidade de defender qualquer ataque físico de Contusão com um acréscimo de 2d6 + 5 (cinco). Por outro lado qualquer tipo de dano de Suiton terá sua FD = HAB + ARM/2 + (x)d6 .

Nível 04 – O personagem melhora a fina camada de areia que envolve seu campo de batalha (21 CK), ganhando +3d6 (três) em seus ataques e jutsus de sua KK. Ou pode usar essa mesma habilidade para interferir no desenvolvimento das ações de qualquer um que esteja sendo afetado pela habilidade. Nesse modulo todos

(ou quem o usuário desejar) receberá(rão) (-1)(um) em testes de iniciativa / esquiva / fuga e terão sua movimentação reduzida para 70% do total.

Nível 05 – Ao refinar as propriedades da areia que controla (CK 35 por cena). O personagem ganha a habilidade de defender qualquer ataque físico de Contusão com um acréscimo de 4d6 + 15 (quinze). Por outro lado qualquer tipo de dano de Suiton terá sua FD = HAB + (x)d6 .

Nível 06 – O personagem refina a camada de areia que envolve seu campo de batalha (42 CK), ganhando +5d6 (cinco) em seus ataques e jutsus de sua KK. Ou pode usar essa mesma habilidade para interferir no desenvolvimento das ações de qualquer um que esteja sendo afetado pela habilidade. Nesse modulo todos (ou quem o usuário desejar) receberá(rão) (-2)(dois) em testes de iniciativa / esquiva / fuga e terão sua movimentação reduzida para 50% do total.

OBS.: As especializações devem ser compradas (selecionadas) no início da criação do personagem jogador.

OBS.1: Qualquer ambiente chuvoso, muito húmido (90% ou mais de HA) causará a ativação da desvantagem “Ponto Fraco” do personagem jogador usuário da KK (Sunna).

OBS.2: As ações simples que a KK permite o personagem jogador é realizar empurrões, segurar itens e usar como auxílio ou suporte de pequenas ações. Na regra de empurrar / puxar, será utilizado o princípio da característica FORÇA, só que com a pontuação da KK. Para ações de auxílio o personagem pode criar itens e objetos de até 1m² por ponto de KK que possuir.

OBS.3: Para usar as habilidades dos níveis 02 / 04 / 06 o usuário da KK precisa gastar 1 (um) turno completo (padrão / livre / movimento) e consequentemente o CK solicitado.

OBS.4: Para usar as habilidades dos níveis 03 / 05 o usuário da KK precisa gastar uma ação padrão ou as ações livres / movimento (fica a sua escolha) e consequentemente o CK solicitado.

OBS.5: Para as habilidades dos níveis 04 / 06, referente a área de impacto que a areia consegue atingir, será SEMPRE a pontuação de KK do usuário x 15m².

OBS.6: Os (x)d6 de bônus que as habilidades concedem são cumulativos com os (x)d6 padrão dos ataques (físicos) e também dos jutsus.

Jinton (+3 Pontos):

A Liberação de Velocidade (迅遁 / "Estilo Rápido") é uma KKT de natureza avançada de CK. Quando se utiliza ela, o usuário se move em uma velocidade virtualmente instantânea, assim ganhando uma vantagem contra inimigos com estilo de luta baseados em muita força e pouca velocidade.

Portanto, esta natureza torna o usuário um oponente acima da média contra a maioria dos alvos que utilizam Taijutsu e golpes físicos em sua base de batalha, pois concede uma aceleração sobre humana em seus movimentos seja para ataques seja para defesas.

Bônus: Recebe +1 (um) em KKT, elementos iniciais de Katon (fogo), Raiton (raio) e Fūton (vento). Recebe +1 (um) CK extra e +2 na característica de HABILIDADE.

Desvantagem: Baixa Resistência.

Ao desenvolver sua KKT (Jinton) o usuário ganha as seguintes habilidades:

Nível 01 – Nesse nível o usuário recebe bônus de +1 (um) em testes de esquiva / fuga / iniciativa. Bem como ganha mais uma ação de MOVIMENTO. O usuário não precisa gastar CK para ativar tal habilidade.

Nível 02 – Nesse nível o usuário recebe +1 (um) em testes para não ser pego de surpresa, desde que se apresente em um ambiente de batalha. E sua ação de movimento é duplicada quando em situação de combate.

Nível 03 – Nesse nível o usuário pode transformar todas as suas ações de MOVIMENTO em ações PADRÃO, ao custo de 15 de CK para cada alteração. Essa manobra precisa ser informada com antecedência ao narrador.

Nível 04 – Nesse nível o usuário recebe +1 (um) em testes para não ser pego de surpresa, desde que se apresente em um ambiente de batalha. E sua ação de movimento é triplicada quando em situação de combate.

Nível 05 – Nesse nível o usuário recebe bônus de +1 (um) em testes de esquiva / fuga / iniciativa. Bem como ganha mais uma ação de MOVIMENTO. O usuário não precisa gastar CK para ativar tal habilidade.

Nível 06 – Nesse nível o usuário pode transformar todas as suas ações (LIVRE e MOVIMENTO) em ações PADRÃO, ao custo de 20 de CK para cada alteração. Essa manobra precisa ser informada com antecedência ao narrador.

Nível 06 (OPCIONAL – 10 PE's) – O usuário ganha a alcunha de CELERE. Sendo sempre o 1º em testes de iniciativa de combate. Para tanto precisa informar ao narrador / mestre que está usando essa habilidade antes da rolagem dos dados. Nesse estágio sua ação de movimento é quadruplicada em situações de combate.

Nível 06 (OPCIONAL – 20 PE's) – O usuário chega ao ápice do poder VISLUMBRE, nesse nível o personagem jogador pode “NEGAR” duas ações agressivas realizadas contra ele, INDEPENDENTE da localização e da direção de onde esses ataques venham. Para tal manobra o usuário precisa gastar 75 de CK e consequentemente perde seu turno subsequente.

OBS.: o personagem jogador precisa definir qual será o seu elemento natural original (grátis) dentre os 3 (três) concedidos pela vantagem.

OBS.1: A desvantagem Baixa Resistência concede um redutor de (-2) a sempre que solicitado ao usuário para realizar qualquer teste de sua característica de RESISTÊNCIA. Se for um teste FÁCIL (+2) se torna NORMAL (+0), se for NORMAL (+0) se transforma em DIFÍCIL (-2) e consequentemente se for MUITO DIFÍCIL (-3) o usuário fará com redutor de (-5) sendo muito improvável que passe.

OBS.2: A ação extra de MOVIMENTO recebida nos níveis 01 e 05, deverão ser utilizadas após o consumo da ação de MOVIMENTO original do usuário. E não podem ser deixadas para utilização em um turno futuro, porém podem ser ignoradas pelo usuário se assim ele desejar. Os bônus concedidos nesses respectivos níveis são automáticos, não podem ser ignorados pelo usuário.

OBS.3: Os bônus concedidos nos níveis 02 e 04 são automáticos, não podem ser ignorados pelo usuário. Os bônus de movimentação concedidos por esses níveis podem ser ou não aplicadas a movimentação do usuário da KKT (Jinton), fica a critério do personagem jogador.

OBS.4: A transformação das ações citada nos níveis 03 e 06 precisam ser definidas pelo usuário juntamente com o gasto de CK. Após isso as ações serão transformadas de acordo com o nível, e o usuário utilizará todas (ou a que desejar) antes do termino do seu turno, não podendo utilizar nada após isso. Todas as ações TRANSFORMADAS deixarão de existir após o termino da informado pelo usuário ou narrador.

OBS.5: A habilidade CELERE deve ser informada pelo usuário, que opta ou não por utilizar tal habilidade. Não há consumo de CK para tal, e o usuário não pode estar INAPTO a agir, caso contrário não poderá utilizar tal vantagem.

Em regra de jogo o usuário não pode estar inconsciente, amarrado ou preso de alguma forma para se beneficiar dessa habilidade.

OBS.6: Para utilizar o poder da habilidade VISLUMBRE o usuário precisa antes de tudo informar ao narrador que estará gastando umas das 2 (duas) chances diárias (a cada 24 horas) de utilização. Após isso, deve-se gastar o CK solicitado e escolher um local dentro do campo de visão do usuário para se locomover a uma velocidade imperceptível aos olhos de qualquer outro personagem.

Vale lembrar que isso não é um TELEPORTE, e sim uma movimentação SUPER ACELERADA que o usuário realiza. Contudo se houver qualquer outro empecilho (precipício / buracos grandes / portais e ect.) onde o usuário escolher reaparecer, isso é algo que está fora do alcance da KKT prever e auxiliar o personagem jogador, por isso é sempre importante ter total consciência no momento de utilização dessa habilidade.

Em regra de jogo o usuário não pode estar inconsciente, amarrado ou preso de alguma forma para se beneficiar dessa habilidade.

Parte 08

Bijuus ("Monstros com Caudas")

As Bestas com Caudas (尾獣), são as nove gigantes titânicas dentro da série Naruto. Eles são diferenciados pelo número de caudas que eles têm, que variam de um a nove. Os Bestas com Caudas são formas de chakra vivas, por vezes referidos como "Monstros de Chakra", dando-lhes o poder que agora ajudam shinobis em batalha. O chakra dos Bestas com Caudas é de cor vermelha.

Segundo alguns estudiosos do mundo ninja, a imensa força que as Bestas com Caudas possuem é temperada por sua natureza bestial, que os restringe de ser inteligente o suficiente para usá-lo de forma eficaz, assim, quando as Bestas com Caudas são selados dentro de seres humanos, eles são capazes de se beneficiar do conhecimento de seus anfitriões, dando-lhes a capacidade de utilizar melhor seus poderes. No entanto, isso foi provado ser falso, quando as Bestas com Caudas em si são em indivíduos de fato sapientes com suas próprias personalidades e emoções, e por causa de seu poder, eles foram procurados por inúmeros seres humanos ao longo dos tempos, e geralmente eram tratados como meros instrumentos para serem utilizados ou domados, um sentimento que absolutamente detestavam, não ajudavam em nada seus hospedeiros, e em muitos casos os "atrapalhavam". Além disso, eles são bem conscientes da sua origem e do estado do mundo ninja.

Elas também têm a capacidade de comunicar telepaticamente entre si e a seus Jinchuurikis, e possuem vários níveis de consciência. Existe o nível inicial, em que o animal pode aparecer em um habitat de espécies aparentemente preso, de alguma forma, por qualquer Fūinjutsu que o selou. O segundo nível é onde todas as Bestas com Caudas podem convocar, livre de quaisquer restrições e se comunicar um com o outro. Os Jinchūriki também são capazes de entrar lá, mas para fazer isso, eles devem ser completamente ligados com as suas Bestas com Caudas.

As Bestas com Caudas também são capazes de transferir livremente o seu chakra a quem eles escolhem, e como Kurama notou, é um processo menos complicado para eles do que para os seres humanos.



No início da história dos ninjas, séculos antes da fundação das vilas ninjas, existia uma entidade / deus conhecido como o Dez-Caudas, que atormentou o mundo até o Sábio dos Seis Caminhos derrotar e selar a besta dentro de si mesmo, fazendo ele o primeiro Jinchuuriki. No entanto, sabendo que a sua morte iria liberar o Dez-Caudas de volta ao mundo, o Sábio usou sua habilidade, a "Criação de Todas as Coisas", para dividir seu chakra nas nove Bestas com Caudas, antes de usar Chibaku Tensei para selar seu corpo em o que seria a lua.

Algum tempo depois de ser criado, o Sábio deu a cada um das jovens Bestas com Caudas um nome e disse-lhes que estariam sempre juntos, mesmo quando separados. Ele também disse a eles que um dia, eles se tornariam uma entidade novamente com um nome diferente, bem como as formas que eles fizeram naquele tempo, quando chegasse a hora para eles entenderem o que era o verdadeiro poder. Apesar de sua estreita relação um com o outro, existe uma quantidade significativa de atrito entre eles. Uma causa era devido à crença de Kurama que sua força foi determinada pelo número de caudas.

Até o momento da formação das vilas Shinobi, Hashirama Senju, o Primeiro Hokage, usou suas técnicas de Liberação de Madeira para capturar e dar as várias Bestas com Caudas para as outras aldeias shinobi como tratado de paz, a fim de estabilizar o equilíbrio de poder entre eles. No entanto, após a morte do Hashirama, as aldeias tiveram problemas em conter as bestas e com isso as Bijus começaram a correrem soltas pelo mundo, por isso as aldeias decidiram mudar para selar as Bestas com Caudas dentro de seres humanos.

A fim de assegurar que o Jinchuuriki não se tornaria traidor, tem sido prática comum escolher o Jinchuuriki na família do Kage da aldeia, como um irmão ou cônjuge. As forças dos Jinchuuriki seriam então utilizadas para proteger a vila e ser um modelo de potência por viver junto ao Kage.

Ao longo da história, há poucas pessoas que já ganharam o controle total de uma Besta com Cauda. Apesar disso, alguns têm sido capazes de usar o poder das Bestas com Caudas sem se tornar um Jinchuuriki de verdade. Os Irmãos Ouro e Prata se tornaram pseudo-jinchūriki de Kurama, como eles já foram devorados por ele, mas conseguiram sobreviver por consumir um pouco de sua própria carne normalmente mortal, tornando assim o chakra de ambos mesclado com chakra da nove caldas.

O que esperar?

A seguir orientações do que seria, como se comportam as Bijūs e como obter seus magníficos poderes no início ou no desenvolvimento do jogo. Recomendo a leitura completa para quem é Jinchuuriki.

- Versão 1 dos Mantos:

Um denso manto de chakra se forma ao redor do hospedeiro da besta com caudas. Tem a aparência vermelha translúcida com bolhas de chakra. A capa de chakra que cobre o Jinchuuriki toma o aspecto da besta com cauda criando braços de chakra, chifres (em alguns casos) e caudas de chakra.

Devido à maleabilidade, o manto pode se deformar de acordo com a vontade do usuário, criando braços de chakra para interagir com o ambiente a sua volta. Quanto mais chakra for liberado, maior vai ser o número de caudas que serão manifestadas.

- Versão 2 dos Mantos:

É a forma mais avançada do manto da besta com cauda. O corpo do Jinchuuriki é coberto por uma espécie de exoesqueleto, com uma camada de chakra vermelho escuro extremamente denso. As características físicas das bestas com caudas ficam muito mais aparentes nesse estado, os tornando como espécies de miniaturas das mesmas. Para possuir essa vantagem é preciso ter no mínimo 1 manto da Bijū apto a ser usado (comprado).

O Jinchuuriki pode abrir um número de mantos que quiser gastando 1 turno, o Jinchuuriki pode se transformar em bijuu de uma só vez se tiver a vantagem Aliado Especial, caso não tenha, terá que abrir o manto de bestas com caudas e no seu próximo turno se transformar na besta com caudas.

- Transformação Completa em Bijū:

Esse é o ápice do poder de um Jinchuuriki, pois com essa habilidade ele consegue trazer a tona a transformação completa do monstro que está aprisionado em seu amago. Para ter essa habilidade o personagem jogador precisar ter apto (comprado) todos os mantos possíveis de sua Bijū.

Para utilizar essa habilidade o personagem precisa gastar 2 (dois) turnos completos em batalha. Após isso se transformará na criatura representativa de sua Bijū com um tamanho variado entre 30 e 60 metros de altura, com um vasto poder de destruição e um CK imenso a sua disponibilidade.

Personagens que não possuem a vantagem "Aliado Especial" recebem uma FALHA automática no teste de supressão do mal (Bijū), o poder da transformação acontece normalmente, mas o jogador contabilizará 1 (uma) falha dentre as 10 que possui durante a vida de seu personagem.

- Modo de CK da Kyubi:

Obviamente apenas o Jinchuuriki da Kyubi possui esse poder. O usuário precisa ter apto (comprado) todos os 8 mantos da primeira versão, bem como a 2ª Versão dos mantos, ter a Transformação em Bijuu e Aliado Especial para conseguir comprar tal vantagem.

A habilidade precisa de um treinamento de alto conhecimento que perdura 7 dias, e precisa levar o personagem ao seu lado mais sombrio. Para isso é imprescindível que o personagem se distancie de aliados e locais de alta densidade demográfica, pois é provável que a destruição em volta seja gigantesca.

OBS.1: O Jinchuuriki **não** é obrigado a comprar a versão 2 do manto para comprar a transformação em bestas com caudas.

OBS.2: Toda vez que um Jinchuuriki abrir o manto de bestas com caudas deve fazer um teste de sua característica de RESISTÊNCIA. Se falhar uma parte da consciência da Bijuu é transferida para o personagem e ela controlará o mesmo nos próximos 1d turnos. Após esses turnos o Jinchuuriki reassume o controle do corpo.

OBS.3: Se o Jinchuuriki se transformar em biju por vontade própria, perderá o personagem por 1d6 (um) dias com exceção da primeira cauda.

OBS.4: O Jinchuuriki sofre 10 de dano por manto que abrir e terá todo turno 10% (dez por cento) de seu chakra original absorvido pela bijuu. Quando seu chakra original acabar o manto desaparece. Caso falhe 10 vezes no teste de RESISTÊNCIA (cumulativamente), morrerá por não conseguir realizar a supressão do mal (Bijū) que se encontra em seu âmago.

OBS.5: O Jinchuuriki volta a sua forma normal quando gasta todo o chakra que a bijuu oferece ou quando desejar em seu turno.

OBS.6: Ao entrar na transformação de Bijuu, o personagem PODE usar determinada quantidade de CK (1.000 por calda) de sua Bijuu. O jogador precisa entender que mesmo podendo usar 9.000 (nove mil) de CK caso possua a Kyuubi, não poderá usar um montante superior à sua característica de Resistência x 100 de uma vez, NUNCA. O corpo não aguentaria tremenda quantidade de CK fluindo por todos os tenketsus de uma vez.

OBS.7: A bijuu pode aumentar o tempo que seu Jinchuuriki está transformado se ela ceder mais chakra para ele, só que essa ação fica a critério do narrador, e SOMENTE a ele.



OBS.8: Na técnica de **Bijūdama** há o descritivo do máximo de CK que poderá ser utilizado por vez pelo personagem jogador. Esse limite entra em conflito com a OBS.6, que limita o máximo de CK permitido para cada personagem de acordo com sua característica de RESISTÊNCIA.

OBS.9: O CK liberado pela transformação da Bijuu existirá somente em quanto a transformação durar. Após a finalização da transformação, seja por parte do jogador ou por desmaio / morte, o CK retornará para a Bijuu e só poderá ser acessado novamente em uma quantidade de horas igual a característica de Resistência (original) do personagem (Jinchūriki) x2 (dois), ou em casos especiais (definido pelo narrador) após 6 (seis) horas de repouso absoluto do personagem (Jinchūriki).

OBS.10: Ao se transformar em Bijuu (Transformação Completa) o personagem jogador com a vantagem Aliado Especial, terá acessos aos ataques especiais descrito em cada transformação. Não precisará pagar pontos por essas técnicas.

OBS.11: a habilidade de ceder o manto para outro personagem pode ser realizada do 1º ao último manto que o Jinchūriki possuir. A quantidade máxima de CK que o Jinchūriki poderá passar para outro personagem será igual a sua característica de RESISTÊNCIA x 100 de CK por vez.

Lembrando que o receptor do CK pode não suportar (reter) tamanha quantidade de energia. Sendo assim, o CK em excesso será desperdiçado no turno subsequente ao de recebimento da energia.

OBS.12: Caso o personagem possua a vantagem Aliado Especial, a descrição de CK informada nela é adicional as regras apresentadas pelas características de cada Bijuu nesse capítulo.

Ou seja, se você é a Bijuu de 1 (uma) calda, poderá usar sempre que quiser (obedecendo as regras) o CK da Shukaku em batalha e fora dela, sem precisar se preocupar com limites ou como / quando usar. A regra adicional de CK concedido ao usuário da 1ª (primeira) calda ao se transformar completamente sobrepõe a regra inicial de Aliado Especial.

Ao voltar ao seu estado normal, o jogador pode contra normalmente com o CK concedido pela vantagem, sempre levando em consideração suas regras de utilização e disponibilização.

OBS.13: os bônus e desvantagens concedidos pela vantagem Bijuu são inseridos automaticamente na ficha e o jogador detentor da

vantagem não pode escolher o momento de usar ou não usar. São vantagens INAPTAS, ou seja, já nascem com a aquisição da vantagem. Por outro lado, não há a necessidade de utilização de CK, a não ser que a descrição diga o contrário.

OBS.14: A abertura dos mantos consome 1 (um) turno completo, mas caso o personagem venha a abrir certa quantidade de mantos em um turno, e queira aumentar os mantos, necessitará de mais um turno completo para isso.

Em regra de jogo, se o 3 (três) caldas decide abrir apenas um manto para assustar o inimigo, precisará gastar 1 (um) turno completo. Mas aí no turno seguinte leva 100 de dano e vê que essa exibição não foi muito efetiva e por isso se transformará na Bijuu, gastando mais 1 (um) turno para isso.

OBS.15: Todas as habilidades / vantagens concedidas pelas aberturas de mantos só permanecerão ativas se os mantos estiverem ativos juntamente com a sanidade do personagem. Isso quer dizer que se o personagem sair do manto (ou descer a um nível inferior) a habilidade concedida será perdida. Caso o personagem desmaie, perderá todos os mantos abertos.

OBS.16: A habilidade que a Bijuu concede ao jogador de sair de Genjutsu uma vez por cena concedida pela vantagem Aliado Especial, necessita de 1 (um) turno completo para funcionar, ou seja o personagem cai no Genjutsu para que assim a Bijuu o retire do transe ilusório.

OBS.17: Essa observação é meia besta, mas é importante que os jogadores que serão Jinchūriki tenham noção que ao se transformarem em Bijuu completamente estarão assumindo o tamanho de um monstro gigante, entre 30 (trinta) a 60 (sessenta) metros de altura. Com essa transformação o poder de destruição do personagem é gigante, podendo com um soco destruir montanhas e vilarejos.

Por isso **CONSCIÊNCIA** no momento de utilizar tal habilidade.

OBS.18: Ao abrir os mantos o jogador precisa entender que todos que olharem para ele perceberão que um CK de cor vermelha cobrirá seu corpo delatando que há algo estranho acontecendo,

e para quem possui conhecimento saberá que ele está usando o CK de sua Bijuu.

OBS.19: Toda transformação completa em Bijuu perdura uma quantidade de turnos igual a característica de Resistência (original) do personagem (Jinchūriki).

OBS.20: Cada Vila Oculta trata de forma diferente os Jinchūriki. Por isso cabe ao jogador questionar ao Narrador qual a forma (bondosa / idolatria / maldosa) que a vila que abita trata as Bijūs e seus hospedeiros.

OBS.21: É IMPOSSÍVEL possuir mais de 1 (uma) Bijuu em um só personagem jogador. Existe um Fuinjutsu (raríssimo) que permite que o jogador carregue 2 (duas) Bijūs, porém não é no mesmo corpo ao mesmo tempo. Em regra de jogo é IMPOSSÍVEL a um personagem jogador inicial conhecer e saber dessa disfunção devastadora.

OBS.22: O personagem jogador pode utilizar a versão 2 do manto das Bijūs uma quantidade de vezes igual a sua característica de RESISTÊNCIA dividida por 3, a cada 24 horas seguidas de descanso ou meditação.

OBS.23: todo Jinchūriki pode utilizar CK da Bijū que possui em seu corpo para aumentar técnicas ou utilizar habilidades. Essa manobra consome uma ação livre para quem possui a vantagem “Aliado Especial” e uma ação Livre e de Movimento para quem não possui.

O máximo de CK que o personagem jogador pode inserir em suas técnicas / habilidades será igual a sua característica de **RESISTÊNCIA** ou **INTELIGÊNCIA** (a que for menor) para quem possui a Vantagem “Aliado Especial”, vezes 10 de CK por uso. Para quem não possui a vantagem, o cálculo será igual a característica de **RESISTÊNCIA** x 10 de CK. Lembrando sempre do limite informado nas OBS. 6 e 9, bem como nos limites informados na vantagem “Aliado Especial”.

OBS.24: não se pode utilizar CK da Bijū ao mesmo tempo que outros tipos de CK (Elemental / Natural / YIN-YANG). O personagem deve escolher uma fonte de CK por vez ao utilizar suas técnicas e habilidades.

OBS.25: Uma vez tendo sua Bijū extraída do seu corpo, o personagem jogador sofre morte súbita, e com isso perde AUTOMATICAMENTE os poderes e habilidades herdadas pela criatura. O personagem pode ainda ser ressuscitado ou ser trazido a vida de forma inanimada,

mas voltará sempre SEM a Bijū.

OBS.26: nenhuma das habilidades / técnicas fornecidas pela Bijū podem ter seus CK's reduzido. Nem mesmo com a vantagem Controle de CK.

OBS.27: O personagem jogador pode desenvolver (comprar) técnicas que utilizem as habilidades / vantagens de sua Bijū. Para isso terá que pagar o custo de Kinjutsu em suas técnicas criadas. Para técnicas Rank E / D (+5 PE's), para técnicas de Rank C / B (+10 PE's) e para técnicas de Rank A / S (+15 PE's).

OBS.28: as desvantagens que eventualmente uma Bijū entrega ao personagem jogador pode ser recomprada com PE's durante a narrativa do jogo.

OBS.29: As desvantagens do personagem jogador não afetam a Bijū, mas em algumas ocasiões, as desvantagens da Bijū afetarão o personagem jogador que detém a Bijū. O narrador / mestre decidirá o momento do efeito e quanto tempo irá durar.

OBS.30: utilizar os poderes da Bijū em certas batalhas pode ser considerado pelo narrador / mestre uma manobra “suja” que fará o personagem deixar de ganhar PE's extras ou de objetivos especiais.

OBS.31: As **Bijūdamas** precisam (todas) de 2 turnos completos (Livre / Movimento / Padrão) para serem realizadas. A área de abrangência é de uma linha reta com espessura de 20 metros, e de largura de 25 metros. Em regra de jogo, o dano segue uma linha que inicia na boca do monstro e segue até ter FA 0 (zero).

OBS.32: A habilidade de comunicação empática que a vantagem “Aliado Especial” concede ao personagem é algo aleatório e subjetivo, que LÓGICO cabe ao narrador / mestre conduzir e informar quando, onde e porque acontecem.

ATENÇÃO: Para que nenhum dos efeitos das observações (2 / 3 / 4) aconteça, o Jinchūriki (personagem jogador) deve comprar a vantagem **Aliado Especial**, caso contrário será cobrado pelos efeitos das habilidades.

Em regra de jogo...

Nas próximas páginas falaremos sobre as regras de se ser / ter uma Bijuu presa ao corpo de um personagem. Serão detalhadas as formas iniciais e avançadas que cada besta concede ao seu hospedeiro, bem como a pontuação necessária para adquirir tal vantagem.

> Uma-Cauda (ICHIBI) (+4 Pontos):

Nome: Shukaku

Animal: Tanuki

Características: Possui a habilidade de controlar o elemento magnetismo. Ganha liberação do elemento vento, liberação do elemento terra e manipulação da areia.

Bônus: Concede ao seu Jinchuuriki Kekkei-Genkai +1 em Jiton (magnetismo) usado apenas para imobilizar seus alvos através de um selo amaldiçoado. Recebe liberação da terra (Doton), liberação do vento (Fūton), recebe +1 na KK de Suna (manipulação da areia). Possui CK inicial +1 para o cálculo, e ganha CK extra x3.

Desvantagens: Maldição (não dormir) recupera apenas metade dos PV's quando descansa. Se dormir o Shukaku toma conta do personagem até que o mesmo acorde (teste de Resistência -2, -1, 0, +1, +2).

> Versão 2 <

- 1º Manto (+2 Pontos):

Bônus: Ao ativar a versão 2 o Jinchuuriki se liberta de qualquer prisão física ou mental que estiver e ganha +1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), FD + 30, regenera todos os PV's.

O Jinchuuriki pode compartilhar seu manto para aliados fornecendo: 1 (um) dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), FD+ 30 e uma parte da quantidade de chakra que recebeu de sua bijuu. (Quando o aliado terminar de usar esse chakra o manto desaparece).

Tem acesso a uma parte do chakra da bijuu, acrescenta ao seu CK atual uma quantidade de chakra igual ao seu chakra original vezes o manto que estiver.

Ex: Naruto, Jinchuuriki da Kyuubi tem 100 CK e está no 4º manto. Se ele entrar na versão 2 teria + 400 de CK.

> Transformação em bijuu (+ 3 Pontos):

A transformação demora 1 rodada completa para ser concluída.

Bônus: Fx10 (original), Rx10 (original), Pdx10 (original), Pvx10 (original) e pode usar até 1.000 CK's da bijuu. Devido ao seu corpo todo de areia ele ganha FD +50 (não somado com o 2º manto) capaz de defender quase todo tipo de dano, exceto o elemento Suiton.



Caso tenha algum membro decapitado pode regenerá-lo, exceto a cabeça. O Jinchuuriki pode usar suas técnicas da manipulação de areia (SUNA) na forma de Bijū. Pode transferir até 100 CK para qualquer pessoa que tocar, gastando uma ação padrão.

Ataques Especiais:

Sabaku Sōtaisō Fūin (Selamento do Grande Funeral do Deserto em Camadas):

Pode usar o Fuinjutsu usando as marcas naturais do selo amaldiçoado que percorre seu corpo de areia, que emite um campo magnético para prender os seus alvos. Teste de R- 3 para não ser paralisado. Pode atingir um numero de alvos iguais seu Kekei-Genkai. Para se liberta o alvo precisa realizar testes de Resistência a partir do segundo turno (-3 / -2 / -1 / até passar). (Custa 45 CK)

Fūton: Renkūdan (Liberação de Vento: Bala de Ar Perfuradora):

O Shukaku respira fundo e bate forte na sua barriga para atirar uma bola de ar que é capaz de escavar uma grande floresta. A FA= PdF + H + N +6d6 + 35 (Custa 40 CK).

Bijūdama (Bola da Besta com Cauda): O bijuu reúne uma grande quantidade de chakra e depois engole para dispará-lo (2 turnos), PdF + H + N + 6d6 + CK gasto (Máximo de 110 CK).

> Duas-Caudas (NIBI) (+4 Pontos):

Nome: Matatabi

Animal: Bakeneko

Característica: Possui a habilidade de manipular as chamas escaldantes do inferno.

Bônus: Concede ao seu Jinchuuriki à liberação do elemento fogo (Katon), possui CK inicial +2 para o cálculo, e concede chakra extra x3.

Manipulação das chamas escaldantes do inferno: O usuário acrescenta +3d6 nas suas técnicas de fogo (12ck). (Tornando seu fogo azul). Para realizar essa manobra o usuário não gasta nenhuma ação, e pode inclusive aumentar os efeitos de técnicas que causam status (queimadura / mormaço / incandescência), para tais efeitos questione o narrador / mestre.

MANTO DAS BESTAS COM CAUDAS:

> Versão 1 <

- 1° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características). Ganha membro elástico e membro extra, pode realizar um ataque extra com uma mão de chakra FA = F + H + 1d6. Ganha FD+ 15, tem acesso a uma parte do chakra da bijuu, acrescenta ao seu CK atual a mesma quantidade do seu chakra original.



Também maximiza todos os dados das suas técnicas do elemento Katon (fogo). O Jinchuuriki pode compartilhar seu manto para aliados fornecendo: 1 (um) dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), FD+ 15 e uma parte da quantidade de chakra que recebeu de sua bijuu. (Quando o aliado terminar de usar esse chakra o manto desaparece).

> Versão 2 <

- 2° Manto (+ 2 pontos):

Bônus: Ao ativar a versão 2 o Jinchuuriki se liberta de qualquer prisão física ou mental que estiver e ganha +1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), FD +20, regenera todos os PV's. Tem acesso a uma parte do chakra da bijuu, acrescenta ao seu CK atual uma quantidade de chakra igual ao seu chakra original vezes o manto que estiver.

Ex: Naruto, Jinchuuriki da Kyuubi tem 100 CK e está no 4° manto. Se ele entrar na versão 2 teria + 400 de CK.

- Transformação em bijuu (+ 4 pontos):

A transformação demora 1 rodada completa.

Bônus: Fx10 (original) / Rx10 (original) / PdFx10 (original) / PVx10 (original), e pode usar 2.000 CK da Bijuu. Recebe H+5 devido a sua agilidade. Pode transferir 200 de CK para qualquer pessoa que tocar, gastando uma ação padrão.

Ataques Especiais:

Com suas patas, Matatabi pode esmagar o adversário com a sua força bruta, bem como enviar um inimigo voando com um golpe de sua garra. FA: F + H + 6d6 + 30, custa 30 de CK.

Matatabi pode cuspir de sua boca uma enorme bola de fogo capaz de destruir tudo que toca. FA: PdF + H + N + 6d6 + 35 (Gasta: 40 CK).

Bijūdama (Bola da Besta com Cauda): O bijuu reuni uma grande quantidade de chakra e depois engole para dispará-lo (2 turnos completos) FA: PdF + H + N + 6d6 + CK gasto (Máximo de 220 CK).

> Três-caudas (SANBI) (+6 Pontos):

Nome: Isobu

Animal: Tartaruga



Características: Capacidade de criar coral e criar uma névoa alucinógena. Manipulação do elemento água.

Bônus: Concede ao seu Jinchuuriki a manipulação do elemento Suiton (água) e o jutsu estilo Palma Coral (técnicas com corais). Gasta metade do chakra quando usar Jutsus da liberação Suiton, não tem penalidade na característica Habilidade e adquire a vantagem Jutsu mudo quando está embaixo d'água. Recebe CK inicial +3 (três) para o cálculo, +3 (três) CK extra.

MANTO DAS BESTAS COM CAUDAS:

> Versão 1 <

- 1º Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características). Ganha membro elástico e membro extra. Pode realizar um ataque extra com uma mão de chakra $FA = F + H + 1d6$. Ganha $FD+ 15$, tem acesso a uma parte do chakra da bijuu, acrescenta ao seu chakra atual a mesma quantidade do seu chakra original.

O Jinchuuriki pode compartilhar seu manto para aliados fornecendo: 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), $FD+ 15$ e uma parte da quantidade de chakra que recebeu de sua bijuu (quando o aliado terminar de usar esse chakra o manto desaparecesse). Ganha um bônus de + 2 na habilidade quando está em contato com uma **grande** quantidade de água.

OBS: Técnicas de criação de água rank A já concedem esse bônus ao Jinchuuriki.

- 2º Manto (+1 ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Ganha o bônus de +2 (dois) em suas características de **RESISTÊNCIA** e **ARMADURA**.

Gasta metade de CK quando usa a técnicas e habilidade da liberação Suiton e pode fazer uma ação extra de movimento no seu turno **DESDE** que esteja em contato com uma grande quantidade de água.

OBS: Técnicas de criação de água rank A já permite concede esse bônus ao Jinchuuriki.

> Versão 2 <

- 3º Manto (+2 pontos):

Bônus: Ao ativar a versão 2 o Jinchuuriki se liberta de qualquer prisão física ou mental que estiver e ganha +1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), $FD +20$, regenera todos os PV's.

Tem acesso a uma parte do chakra da bijuu, acrescenta ao seu chakra atual uma quantidade de chakra igual ao seu chakra original vezes o manto que estiver.

EX: Naruto, Jinchuuriki da Kyuubi tem 100 CK's e está no 4º manto. Se ele entrar na versão 2 teria + 400 de CK's.

Transformação em bijuu (+5 pontos):

A transformação demora 1 rodada completa.

Bônus: $Fx10$ (original) / $Rx10$ (original) / $PdFx10$ (original) / $PV's \times 10$ (original) e pode usar até 3.000 CK's da Bijuu. Devido a sua carapaça ele recebe $FD 70$ em qualquer ataque que não seja direcionado ao seu ponto fraco (olho direito). O Jinchuuriki pode usar suas técnicas da palma coral nessa forma e pode transferir até 300 de CK's para qualquer pessoa que tocar, usando uma ação padrão.

Ataques Especiais: Isobu pode assumir a forma de uma bola e esmagar seus adversários. Essa manobra tem $FA: F+H+6d6+30$ custa 30 de CK's.

Suiton Daikaisuidan (Liberação de Água: Bala da Grande Massa de Água): Isobu pode lançar enormes bolas de água capazes de esmagar o oponente, com $FA: PdF + H + N + 6d6 + 35$, custa 40 de CK's.

Bijūdama (Bola da Besta com Cauda): O bijuu reuni uma grande quantidade de chakra e depois engole para dispará-lo (2 turnos completos), com uma $FA: PdF + H + N + 6d6 + CK's$ gasto, (máximo de 300 CK's).

> Quatro-Caudas (Yonbi) (+5 Pontos):

Nome: Son Goku

Animal: Macaco

Características: Possui a Kekkei-Genkai Yōton +1 (lava) e liberação do elemento Doton (terra) e Katon (fogo). É capaz de liberar uma chama verde pela boca chamada de incêndio da chama do macaco.

Bônus: Concede ao seu Jinchuuriki a Kekkei-Genkai + 1 Yōton (lava), a liberação dos elementos Katon e Doton. Possui CK inicial +4 para cálculo e concede CK Extra x3.

MANTO DAS BESTAS COM CAUDAS:

> Versão 1 <

- 1° Manto (+ 1 ponto):

O personagem ganha 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características). Ganha membro elástico e membro extra. Pode realizar um ataque extra com uma mão de chakra ($FA = F + H + 1d6$). Ganha $FD+15$, tem acesso a uma parte do CK da bijuu, acrescenta ao seu CK atual a mesma quantidade do seu chakra original.

Pode adquirir um corpo vulcânico, qualquer pessoa que toque no usuário sofrerá $4d6$ (quatro) de dano podendo absorver apenas com sua característica de ARMADURA. O Jinchuuriki pode compartilhar seu manto para aliados fornecendo: 1 (um) dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), $FD+15$ e uma parte da quantidade de chakra que recebeu de sua bijuu (quando o aliado terminar de usar o chakra cedido da Bijuu o manto desaparece).

- 2° Manto (+ 1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Seus Jutsus e habilidades de Yōton são mais fortes recebendo assim +1d6 na FA e em danos causados por status de técnicas de Yōton.

- 3° Manto (+ 1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Pode repetir o mesmo Jutsu de Yōton que usou no turno corrente, gastando +6 (seis) de CK por Rank da técnica.

OBS: Tal manobra não é válida para DEFESAS ou CONTRA-ATAQUES.



> Versão 2 <

- 4° Manto (+2 Pontos):

Bônus: Ao ativar a versão 2 o Jinchuuriki ganha +1 (um) Dom da Luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), FD + 20, regenera todos os PV's. Tem acesso a uma parte do chakra da Bijuu, acrescenta ao seu chakra atual uma quantidade de chakra igual ao seu chakra original vezes o manto que estiver.

EX: Naruto, Jinchuuriki da Kyuubi tem 100 CK e está no 4° manto. Se ele entrar na versão 2 teria + 400 de CK.

- Transformação em bijuu (+7 Pontos):

A transformação demora 1 turno completo.

Bônus: F x 10 (original) / R x 10 (original) / PdF x 10 (original) / PV x 10 (original) e pode usar até 4.000 CK da bijuu. O Jinchuuriki pode transferir até 400 de CK para qualquer pessoa que tocar, gastando uma ação padrão

Ataques Especiais:

Yōton: Shakugaryūgan no Jutsu (Liberação de Lava: Técnica Riacho de Rocha Escaldante): O usuário expela uma quantidade de lava da sua boca, que rapidamente se solidifica em múltiplos pedregulhos de rocha derretida que são disparados em direção ao alvo, a técnica possui FA: PdF + H + N + 6d6 + 30 / Custa 30 de CK.

Kakazan (Florescer do vulcão): Son Goku cria um pequeno vulcão que explode violentamente, enviando rocha derretida voando em todas as direções, como uma flor gigante. A técnica possui FA: PdF + H + N + 6d6 + 40. Caso leve dano a vítima receberá 15 (quinze) + KK de dano adicional por turno até a larva ser retirada ou secar, o jutsu custa 50 (cinquenta) de CK.

Bijūdama (Bola da Besta com Cauda): O bijuu reúne uma grande quantidade de chakra e depois engole para dispará-lo (2 turnos completos), a habilidade possui FA: PdF + H + N + 6d6 + CK gasto (Máximo de 400 CK).

> Cinco-Caudas (GOBI) (+8 pontos):

Nome: Kokuo

Animal: Cavalo com cabeça de golfinho

Característica: possui a Kekkei-Genkai de Futton (Fervura Propulsiva),



liberação do fogo e da água. Possui grande força física e resistência.

Bônus: Concede ao seu Jinchuuriki Kekkei-Genkai +1 Futton (fervura propulsiva), liberação do elemento Suiton (água), liberação do elemento Katon (fogo), concede CK inicial +5 (cinco) para cálculo, concede CK Extra x3, concede +3 nos testes contra técnicas de controle do corpo ou da mente. Concede F+1 e R+1 ao personagem (fixos).

MANTO DAS BESTAS COM CAUDAS:

> Versão 1 <

- 1° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características). Ganha membro elástico e membro extra. Pode realizar um ataque extra com uma mão de chakra $FA = F + H + 1d6$. Ganha $FD + 15$. Tem acesso a uma parte do CK da Bijuu, acrescenta ao seu CK atual a mesma quantidade do seu chakra original.

Ganha um bônus de F+3 e R+3 (temporário). O Jinchuuriki pode compartilhar seu manto para aliados fornecendo: 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), $FD + 15$ e uma parte da quantidade de chakra que recebeu de sua bijuu (quando o aliado terminar de usar esse chakra o manto desaparece).

- 2° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Pode potencializar suas características de FORÇA e RESISTÊNCIA, para cada 30 (trinta) de CK o personagem ganha +1 nas duas características. O personagem pode aumentar um máximo de vezes igual sua FORÇA (original) e RESISTÊNCIA (original) simultaneamente.

OBS.: Para realizar essa manobra o personagem não precisa gastar uma ação padrão, apenas uma ação livre ou de movimento.

- 3° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O personagem pode fazer suas ações **FÍSICAS** extras por turno (ataque corpo-a-corpo) igual a sua característica de RESISTÊNCIA (original).

- 4° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O personagem maximiza todos os dados dos seus ataques físicos gastando 40 (quarenta) de CK e um turno completo.

> Versão 2 <

- 5° Manto (+2 Pontos):

Bônus: Ao ativar a versão 2 o Jinchuuriki se liberta de qualquer prisão física ou mental que estiver e ganha +1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), $FD + 20$, regenera todos os PV's. Tem acesso a uma parte do CK da Bijuu, acrescenta ao seu CK atual uma quantidade de CK igual ao seu CK original vezes o número do manto que estiver.

Ex: Naruto, Jinchuuriki da Kyuubi tem 100 CK e está no 4° manto. Se ele entrar na versão 2 teria + 400 de CK.

- Transformação em Bijuu (+7 pontos):

A transformação demora 1 rodada completa.

Bônus: $F \times 10$ (original) / $R \times 10$ (original) / $PdF \times 10$ (original) / $PV \times 5$ (original) e pode usar até 5.000 CK da Bijuu. O Jinchuuriki pode transferir até 500 de CK para qualquer pessoa que tocar, gastando uma ação padrão.

Ataque especiais:

Kokuo corre e dá uma chifrada em seu adversário causando grandes ferimentos. Essa manobra causa um ataque com $FA: F \times 2 + H + 6d6 + 30$ / Custa 20 (vinte) de CK.

Bijūdama (Bola da Besta com Cauda): O bijuu reúne uma grande quantidade de chakra e depois engole para dispará-lo (2 turnos completos). Causando um ataque com $FA: PdF + H + N + 6d6 + CK$ gasto (Máximo de 500 CK).

> Seis-Caudas (ROKUBI) (8 Pontos):

Nome: Saiken

Animal: Lesma Gigante

Características: Possui a liberação Suiton (água) e a técnica secreta Alcalina Corrosiva. Também possui uma enorme durabilidade.

Bônus: Concede ao seu Jinchuuriki a liberação do Suiton, concede CK inicial +6 para cálculo, concede CK Extra x3, PV Extra x3.

Concede também a **Técnica Secreta Alcalina Corrosiva**: Libera o usuário usar técnicas de ácido, gastando 20 (vinte) CK o Jinchuuriki acrescentar um efeito ácido / corrosivo as suas técnicas de Suiton causando +2d6 de dano adicional por turno que leva diretamente nos PV's, a menos que possua armadura extra a ácido, nesse caso sua armadura conta na redução do dano, mas não dobra, retirar o ácido leva 1 turno completo.

MANTO DAS BESTAS COM CAUDAS:

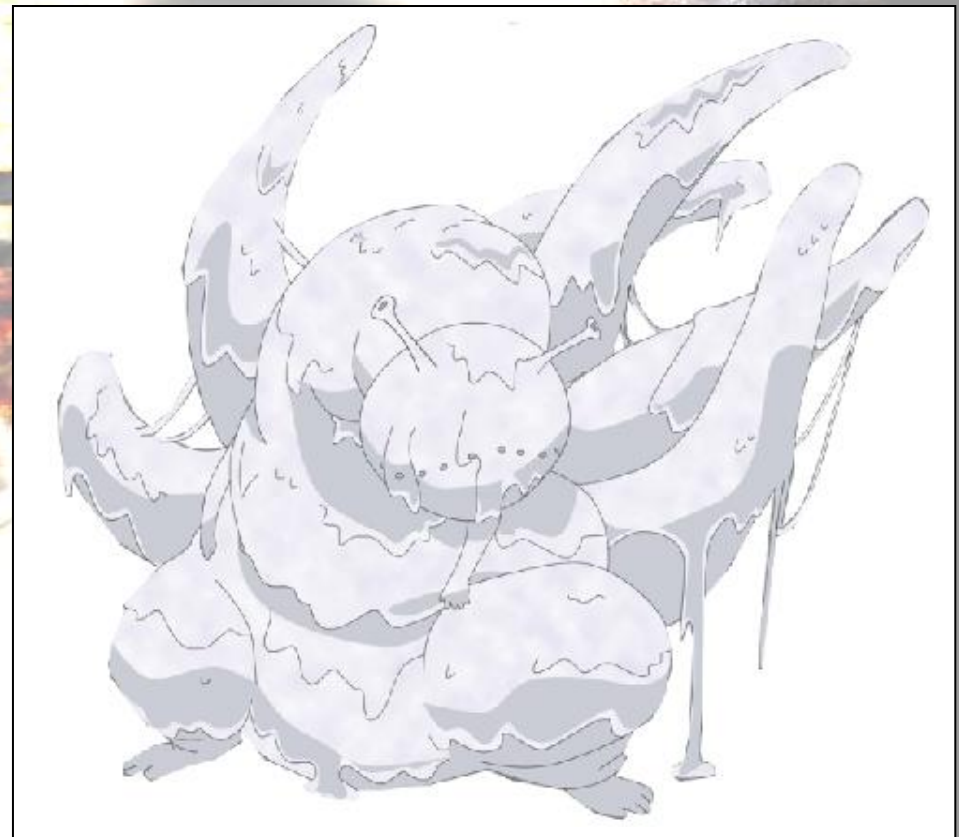
> Versão 1 <

- 1º Manto (+ 1 Ponto):

O personagem ganha 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características). Ganha membro elástico e membro extra. Pode realizar um ataque extra com uma mão de chakra $FA = F + H + 1d6$. Ganha $FD+ 15$, tem acesso a uma parte do CK da Bijuu, acrescenta ao seu chakra atual a mesma quantidade do seu chakra original. Também ganha **invulnerabilidade** ao seu próprio ácido e efeitos corrosivos.

O Jinchuuriki pode compartilhar seu manto para aliados fornecendo: 1 Dom da Luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), $FD+ 15$ e uma parte da quantidade de chakra que recebeu de sua bijuu (quando o aliado terminar de usar esse chakra o manto desaparece).

OBS.: A invulnerabilidade a efeitos corrosivos, refere-se a status. FA de ataques serão calculados e subtraídos normalmente pelo Jinchuuriki da Saiken.



- 2° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O dano extra do ácido e efeitos corrosivos aumenta de 2d6 para +3d6 de dano em técnicas de Suiton / Ácidas.

- 3° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Ganha + 100 PV's temporários enquanto durar o manto.

- 4° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Seu ácido e efeitos corrosivos agora causam dano máximo em conjunto com técnica de Suiton / Ácidas, desde que o usuário gaste 30 (trinta) de CK por técnica utilizada.

- 5° Manto (+ 1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Seu manto se torna ácido, qualquer pessoa que tocar sofrerá 4d6 de dano e se torna maleável ganhando + 2 (dois) nos testes para escapar de prisões e caso seja agarrado.

> Versão 2 <

- 6° Manto (+2 Pontos):

Bônus: Ao ativar a versão 2 o Jinchuuriki se liberta de qualquer prisão física ou mental que estiver e ganha +1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), ganha FD + 20, regenera todos os PV's. Tem acesso a uma parte do CK da bijuu, acrescenta ao seu chakra atual uma quantidade de chakra igual ao seu CK original vezes o número do manto.

Ex: Naruto, Jinchuuriki da Kyuubi tem 100 CK e está no 4° manto. Se ele entrar na versão 2 teria + 400 de CK.

- Transformação em Bijuu (+8 Pontos):

A transformação demora 1 turno completo.

Bônus: F x 10 (original) / R x 10 (original) / PdF x 10 (original) / PV x 15 (original) (devido a sua habilidade natural) e pode usar até 6.000 de CK da Bijuu. O Jinchuuriki pode transferir até 600 de CK para qualquer pessoa que tocar, gastando uma ação padrão.

Ataque especial:

Chirōkyu (Decadência da sabedoria do lodo): Abrindo sua boca, Saiken libera um gás corrosivo, forte suficiente para desintegrar uma grande árvore. Essa manobra possui FA: PdF + H + N + 6d6 + 50 (Custa 60 CK). Caso leve dano, a vítima receberá +25 de dano adicional por turno até o ácido ser retirada (2 Turnos completos).

Bijūdama (Bola da Besta com Cauda): O Bijuu reúne uma grande quantidade de CK e depois engole para dispará-lo (2 turnos completos), com dano de FA: PdF + H + N + 6d6 + CK gasto (Máximo de 600 CK).

> Sete-Caudas (NANABI) (10 Pontos):

Nome: Chomei

Animal: Kabutomushi

Características: Permite a Jinchuuriki a mágica habilidade de voo.

Bônus: Concede ao seu Jinchuuriki o poder do Ninjutsu "Pó de Escama", concede CK inicial +7 (sete) para cálculo, concede CK Extra x3, concede PV's extra x3.

MANTO DAS BESTAS COM CAUDAS:

> Versão 1 <

- 1° e 2° manto (+ 1 ponto):

O Jinchuuriki é capaz de liberar os dois primeiros mantos ao mesmo tempo. O personagem ganha 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características). Ganha membros elásticos e membros extras. Pode realizar um ataque extra com uma mão de chakra FA = F + H + 1d6.

Ganha FD+ 15, tem acesso a uma parte do CK da bijuu,

acrescenta ao seu chakra atual a mesma quantidade do seu CK original.

Ganha a capacidade de Voo (em voo a velocidade de $H \times 10m/s$). O Jinchuuriki pode compartilhar seu manto (**SEM** voo) para aliados fornecendo: 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), FD+ 15 e uma parte da quantidade de chakra que recebeu de sua bijuu (quando o aliado terminar de usar esse chakra o manto desaparece).

- 3° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Concede ao usuário H+1 enquanto durar o manto.

- 4° manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). As técnicas do Ninjutsu Pó de escama impõem um redutor ao alvo de (-1) (um) no teste de resistir aos seus efeitos.

OBS: são cumulativos com o Rank da técnica.

- 5° manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O personagem pode fazer duas ações físicas extras por turno e ganha H+1 (cumulativo) enquanto durar o manto.

- 6° manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O personagem pode fazer um ataque em carga, para isso ele precisa gastar um turno voando e no próximo turno seu ataque físico terá sua FA maximizada.

> Versão 2 <

- 7° Manto (+ 2 pontos):



Bônus: Ao ativar a versão 2 o Jinchuuriki se liberta de qualquer prisão física ou mental que estiver e ganha +1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), FD + 20, regenera todos os PV's. Tem acesso a uma parte do CK da bijuu, acrescenta ao seu chakra atual uma quantidade de chakra igual ao seu CK original vezes o número do manto.

Ex: Naruto, Jinchuuriki da Kyuubi tem 100 CK e está no 4º manto. Se ele entrar na versão 2 teria + 400 de CK.

- Transformação em biju (+9 Pontos):

A transformação demora 1 turno completo.

Bônus: F x 10 (original) / R x 10 (original) / PdF x 10 (original) / PV x 10 (original) e pode usar até 7.000 CK da Bijū. O Jinchuuriki pode usar suas técnicas do pó ofuscante na sua forma de bijuu. O Jinchuuriki pode transferir até 700 de CK para qualquer pessoa que tocar, gastando uma ação padrão.

Ataques Especiais:

Mushikui (Mordida de Bicho): essa técnica possui FA: $F + H + N + 6d6 + 30$, custa 30 de CK.

Gekitō (Lança do Ataque do Chifre Brilhante): essa técnica possui FA: $F + H + N + 6d6 + 50$ / Custa 40 de CK.

Bijūdama (Bola da Besta com Cauda): O bijuu reúne uma grande quantidade de chakra e depois engole para dispará-lo (2 turnos completos), essa habilidade possui FA: $PdF + H + N + 6d6 + CK$ gasto (máximo de 700 CK).

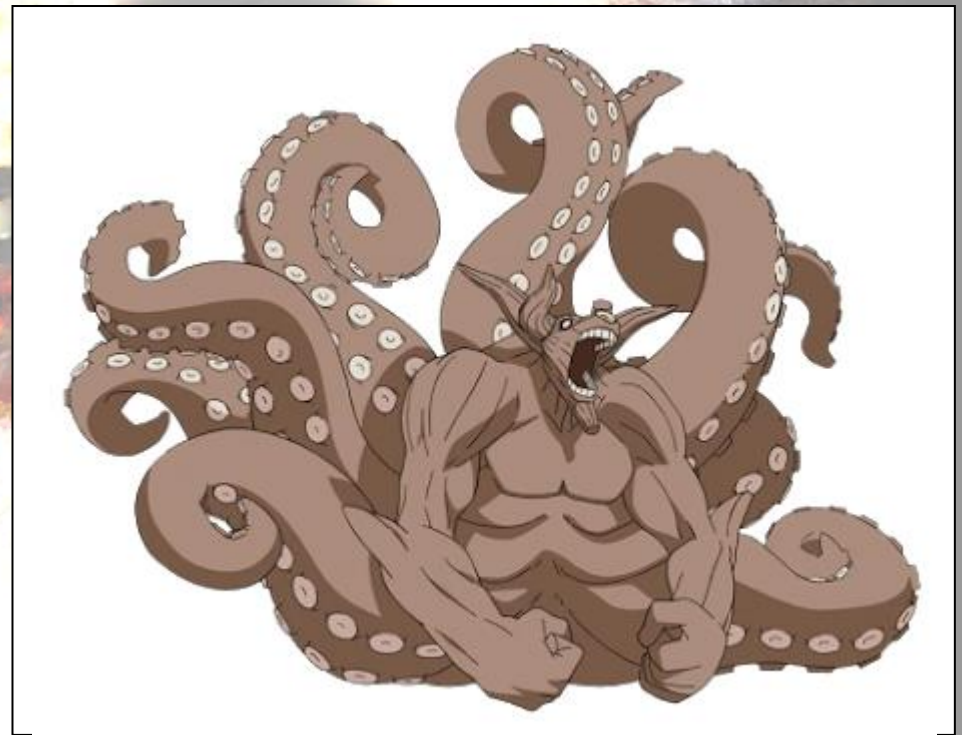
> Oitava-Cauda (+11 pontos):

Nome: Gyuki

Animal: Boi-polvo

Características: Entrega uma grande resiliência ao usuário, além de grande destreza e várias habilidades de combate. Tende a ser parceira dos Jinchuuriki atrás de bastante treinamento em um templo isolado do país do Raio.

Bônus: Concede ao seu Jinchuuriki usar o "Ninjutsu de Tinta", concede CK inicial +8 para cálculo, concede CK Extra x3, concede PV Extra x3.



MANTO DAS BESTAS COM CAUDAS:

> Versão 1 <

- 1° manto (+1 Ponto):

O personagem ganha 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características). Ganha membros elásticos e membros extras. Pode realizar um ataque extra com uma mão de chakra $FA = F + H + 1d6$. Ganha $FD + 15$, tem acesso a uma parte do CK Bijuu, acrescenta ao seu chakra atual a mesma quantidade do seu chakra original.

Ganha $+1d6$ em seus ataques físicos (ataque corpo-a-corpo). O Jinchuuriki pode compartilhar seu manto para aliados fornecendo: 1 Dom da Luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), $FD + 15$ e uma parte da quantidade de chakra que recebeu de sua bijuu (quando o aliado terminar de usar esse chakra o manto desaparece).

- 2° manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O personagem pode fazer duas ações físicas extras por turno (ataque corpo-a-corpo).

- 3° manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O Jinchuuriki ganha $F + 1$ e $A + 1$ temporariamente enquanto durar o manto.

- 4° manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Ganha $+1d6$ em seus ataques físicos (ataque corpo-a-corpo cumulativo com o 1° manto).

- 5° manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O personagem pode fazer até três ações físicas por turno (ataque corpo-a-corpo cumulativo com o 2° manto).

- 6° manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O Jinchuuriki ganha $F + 1$ e $A + 1$ temporariamente enquanto durar o manto, cumulativo com o 3° manto.

- 7° manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Ganha $+1d6$ em seus ataques físicos (ataque corpo-a-corpo cumulativo com o 1° manto e o 4° manto).

> Versão 2 <

- 8° Manto (+2 Pontos):

Bônus: Ao ativar a versão 2 o Jinchuuriki se liberta de qualquer prisão física ou mental que estiver e ganha +1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), $FD + 20$, regenera todos os PV's. Tem acesso a uma parte do CK da Bijuu, acrescenta ao seu chakra atual uma quantidade de CK igual ao seu CK original vezes o número do manto.

Ex: Naruto, Jinchuuriki da Kyuubi tem 100 CK e está no 4° manto. Se ele entrar na versão 2 teria + 400 de CK.

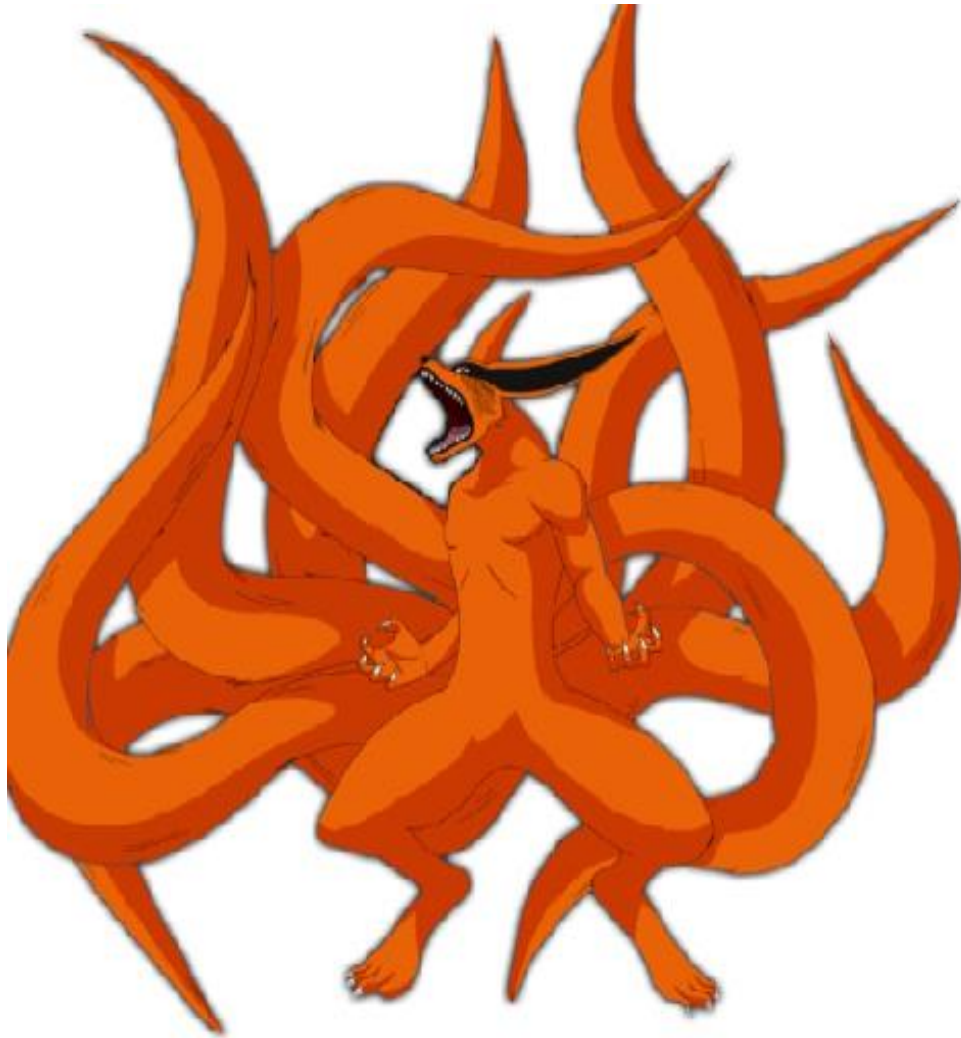
- Transformação em Bijuu (+10 pontos):

A transformação demora 1 turno completo.

Bônus: $F \times 10$ (original) / $R \times 10$ (original) / $PdF \times 10$ (original) / $Pv \times 10$ (original), e pode usar até 8.000 CK da Bijuu. O Jinchuuriki pode usar suas técnicas do "Ninjutsu de Tinta" na sua forma de bijuu. O Jinchuuriki pode transferir até 800 de CK para qualquer pessoa que tocar, gastando uma ação padrão. Ganha a habilidade de Regeneração Avançada (5 PV's por turno).

Bijūdama (Bola da Besta com Cauda): O bijuu reuni uma grande quantidade de CK e depois engole para dispará-lo (2 turnos completos), com uma $FA: PdF + H + N + 6d6 + CK$ gasto (máximo de 800 CK).

> **Nove-Caudas (Kyuubi) +12 pontos:**



Nome: Kurama

Animal: Raposa

Bônus: Regeneração Média, CK inicial +9 para cálculo, ganha CK's Extra x4, PV's Extra x4. Ganha a habilidade sentir emoções.

Desvantagem: Fúria Imbuída e Desprezo**.

OBS.1: A habilidade “Regeneração Média” é INATA, ou seja, o personagem jogador não pode deter / parar seu efeito. Todo turno o personagem irá recuperar 2 PV's até chegar ao seu PV total. Regeneração (simples, média, maior ou avançada) não retira status de nenhuma natureza.

OBS.2: A desvantagem “Fúria Imbuída” OBRIGA o personagem a querer resolver qualquer conflito de interesse em briga / pancadaria. A diferença é que o personagem fica livre para usar jutsus e habilidades que consomem CK. O personagem pode sempre realizar um teste da característica RESISTÊNCIA, se passar não precisa entrar em conflito, se não passar iniciará logo uma discussão / combate para resolver o problema que lhe aflige.

OBS.3: A desvantagem “Desprezo” só irá embarcar na ficha do personagem jogador caso o mesmo não possua “Boa Fama” ou “Riqueza”. Caso contrário o personagem irá ter dificuldade de conquistar novas amizades, realizar interações sociais e sofrerá de uma solidão inexplicável. Em regra de jogo, TODA e QUALQUER interação social que o personagem tente realizar receberá um redutor de -2 (dois).

MANTO DAS BESTAS COM CAUDAS:

> **Versão 1** <

- 1º Manto (+ 1 Ponto):

O personagem ganha 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características). Ganha membro elástico e membro extra. Pode realizar um ataque extra com uma mão de CK $FA = F + H + 1d6$, e ganha $FD+15$.

Quando utiliza a habilidade tem acesso a uma parte do CK da Bijū, acrescentando ao seu chakra atual a mesma quantidade do seu CK original, cura todos os PV's instantaneamente. O Jinchuuriki pode compartilhar seu manto para aliados fornecendo: 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), $FD+15$ e uma parte da quantidade de CK que recebeu de sua bijuu (quando o aliado terminar de usar esse chakra o manto desaparece).

- 2° Manto (+ 1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Ganha mais um membro elástico e membro extra. Pode realizar um ataque com a cauda $FA = F + 1d6 + 1$ pra cada uma ou pode usar a cauda para lhe oferecer $FD + 1$ (por cada cauda). Ganha +1d6 em seus ataques físicos (ataque corpo-a-corpo).

- 3° Manto (+ 1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O personagem pode fazer mais uma ação física extra por turno (ataque corpo-a-corpo).

- 4° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O Jinchuuriki ganha $F+1$ e $H+1$, e pode gastar 15 de CK criar uma mão de chakra que serve como um membro extra e membro elástico ($FA = F + 1d6 + 10$), ao limite de 1 (uma) mão.

- 5° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Ganha +1d6 em seus ataques físicos (ataque corpo-a-corpo).

OBS.: cumulativo com o 2° manto.

- 6° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O personagem pode fazer mais uma ação física por turno (ataque corpo-a-corpo).

OBS.: Cumulativo com o 3° manto.

- 7° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). O Jinchuuriki ganha $F+1$ e $H+1$, cumulativo com o 4° manto.

8° Manto (+1 Ponto):

O personagem ganha +2 (dois) pontos em duas características distintas / diferentes (podendo ultrapassar o limite de 5 as duas características escolhidas). Ganha +1d6 em seus ataques físicos (ataque corpo-a-corpo), cumulativo com o 2° e o 5° manto.

OBS.: O Jinchuuriki pode gastar 30 de CK criar uma mão de chakra que serve como um membro extra e membro elástico ($FA = F + 1d6 + 20$), pode criar +1 (uma) mão.

> Versão 2 <

9° Manto (+ 2 Pontos):

Bônus: Ao ativar a versão 2 o Jinchuuriki se liberta de qualquer prisão física ou mental que estiver e ganha +1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), ganha $FD+20$, regenera todos os PV's. Tem acesso a uma parte do CK da Bijuu, acrescenta ao seu chakra atual uma quantidade de chakra igual ao seu CK original vezes o manto que estiver.

Ex: Naruto, Jinchuuriki da Kyuubi tem 100 CK e está no 4° manto. Se ele entrar na versão 2 teria + 400 de CK.

- Modo de Chakra do Nove-Caudas (+ 5 Pontos):

Pré-requisito: Versão 1 do manto completa e versão 2 do manto completa, bem como Transformação em Bijuu e Aliado Especial. O usuário não precisa ativar os mantos para se transformar, a transformação demora 1 turno completo.

Bônus: F (original) x 5, R (original) x 5, PdF (original) x 5 e o PV (original) x 5. Pode usar até 4.500 de CK da Kyuubi, e ganha uma $FD + 40$, podendo transferir até 450 de CK para qualquer pessoa que tocar de uma vez, gastando uma ação padrão.



O Jinchuuriki pode gastar 50 de CK e criar uma mão de chakra que serve como um membro extra e membro elástico ($FA = F + H \cdot 1d6 + 40$), ou pode usar tal habilidade e adicionar + 30 na FA de qualquer Ninjutsu ou técnica que seja corpo a corpo.

O Jinchuuriki pode compartilhar seu manto para aliados fornecendo: 1 dom da luta (podendo ultrapassar o limite de 5 as suas características), $FD + 15$ e uma parte da quantidade de CK que recebeu de sua bijuu (quando o aliado terminar de usar esse CK o manto desaparece).

- Transformação em Bijuu (+11 pontos):

A transformação demora 1 turno completo para acontecer.

Bônus: F (original) $\times 10$, R (original) $\times 10$, PdF (original) $\times 10$, PV 's (original) $\times 10$ e pode usar até 9.000 CK da Bijuu.

O Jinchuuriki pode transferir até 900 de CK para qualquer pessoa que tocar de uma vez.

Ataques Especiais:

Balanço destrutivo: Com o balançar de uma mão Kurama é capaz de criar uma poderosa explosão para atacar, tal habilidade possui uma $FA: F + H + 6d6 + 30$, gastando 30 CK.

Bijūdama (Bola da Besta com Cauda): O bijuu reuni uma grande quantidade de CK e depois engole para dispará-lo (2 turnos completos), com uma $FA: PdF + H + N + 6d6 + CK$ gasto (máximo de 900 CK).

Renzoku Bijūdama (Bola da Besta com Cauda contínua): Depois de 2 (dois) turnos completos concentrando o CK o personagem dispara o golpe com uma $FA: PdF + H + N + 6d6 + CK$ gasto (máximo de 900 CK). Pode disparar até 5 Mini-Bijūdama com alvos diferentes e com CK máximo total de 900 (ex.: 3 ataques de 300).

Issen Bijūdama (Bola da Besta com Cauda instantânea): O Bijuu reuni uma grande quantidade de chakra e **NÃO** precisa engolir para dispará-lo (1 turnos) com FA de $PdF + H + N + 6d6 + CK$ gasto (máximo de 1.200 CK), tendo um *delay* (tempo de espera) para utilizar novamente da sua característica Resistência em turnos.

Parte 09

Jutsus e suas Regras

“Solta um jutsu, porraaa!!!” Se alguma vez na vida você já jogou NARUTO RPG com Dérik (Britney) / Wagner (Waguinho), claro que já ouviu essa frase. Ser capaz de usar jutsus é comum entre heróis aventureiros nesse jogo, mas “jutsu” tem um significado e uma importância quase que vital no jogo. Não se trata apenas de lançar, mas sim de saber o momento correto, o elemento certo e mais ainda em QUEM usar!

Jutsus são energia bruta, destrutiva, marcial. Não é preciso ser um ninja “formado” para isso. O jutsu verdadeiro nem sempre envolve poder de combate, ele é mais versátil, consegue executar um grande número de tarefas. Curar ferimentos. Tornar uma pessoa amistosa. Enganar com ilusões. Teleportar para longe, voar, transformar em pudim de ameixa e explodir coisas, claro. Os ninjas também têm o direito de se divertir!

A maneira como alguém aprende a lançar jutsus pode variar muito. Ele talvez seja membro de uma família tradicional da sua vila oculta, herdeiro de seus segredos. Talvez tenha encontrado um artefato mágico antigo que concedeu os selos necessários para seus poderes. Pode ser discípulo de um Sennin, ou estudante em uma academia de ninjas, ou ainda teve seus dons despertados por um grande espírito, um deus ou outra entidade poderosa. Aqui, como tudo mais em NARUTO RPG, você entra com seu talento e imaginação.

Quem Pode Lançar Jutsus?

Jogadores que tenham gasto pontos (pelo menos 1) de personagem ou dos Kits nos caminhos Ninjas (Ninjutsu / Taijutsu / Genjutsu / Kekei-Genkai / Kekei-Tota / Kekei-Mora / Senjutsu / Yin / Yang) são ninjas, ou Shinobi se assim preferir. Jutsus podem ser aprendidos em templos, com mestres ou em vilas ocultas — as vantagens como Mestre e Patrono permitem, cada uma, conhecer mais três jutsus.

Os jutsus mais poderosos consomem muitos Pontos de Chakra (CK), sendo que a maioria das pessoas e criaturas comuns simplesmente não tem CK's suficientes para lançá-los. Portanto, a medida real do poder de um ninja é sua quantidade total de CK's e como ele os usa.

Jutsus Iniciais: o ninja recebe uma quantidade de jutsus igual a pontuação que possua na CARACTERISTICA de Inteligência x 2 (dois). Se possuir a vantagem Genialidade recebe um bônus de +2 (dois) jutsus como bônus. Vale lembrar que o jogador só pode escolher jutsus nos caminhos que possuir pontuação (NIN / TAI / GEN / KK / KT / KM / SEN / YIN / YANG).

Ex.: Sarrano no Pau tem Inteligência 2, com isso iniciará o jogo com 4 jutsus a sua escolha. Caso possuísse a vantagem Genialidade, teria 6 (seis). Como Sarrano só possui pontuação no caminho ninja de Taijutsu, no exemplo escolheria 4 (quatro) Taijutsus para iniciar a narrativa.

Aprendendo novos Jutsus: todas os outros jutsus (uma infinidade deles) devem ser aprendidos. Para aprender um novo jutsu deve conhecer as palavras mágicas de invocação e seus selos. Apenas ver outra pessoa realizando o jutsu não é o bastante, porque a maioria dos jutsus possuem palavras para invocações e selos, mas existem vantagens que ignoram isso (jutsu monofásico / jutsu mudo) que dificultam ainda mais o aprendizado / cópia das técnicas.

Todo esse conhecimento / técnica em regra de jogo se transforma em vantagem, e por isso o jogador que queira aprender novos jutsus precisa pagar por isso com pontos de personagem. No capítulo 3 (três) existe a pontuação e descritivos de como adquirir novos jutsus.

Caminhos Ninjas:

Esta são as características que demonstram em quais caminhos dos jutsus o personagem jogador tem habilidades e com isso poderá liberar técnicas.

Abaixo veremos as descrições de cada um dos caminhos ninjas e suas características e performance.

NINJUTSU:

Ninjutsu (忍術; Literalmente significa "Técnicas Ninjas") que refere-se à quase toda técnica e permite ao usuário fazer algo que ele seria capaz de fazer de outra maneira, incluindo o uso de armas.

Diferente de Genjutsu, que faz o alvo ver ilusões, os efeitos do Ninjutsu são reais. Eles variam em seu propósito, com os Ninjutsu mais simples sendo usados para tarefas como transformar o usuário ou permitindo-o desviar de ataques.

Essas técnicas frequentemente são a segunda natureza de Shinobi experientes, que podem usá-las à vontade. Ninjutsu mais complexos manipulam o ambiente ou utilizam elementos, respectivamente servindo a tarefas como curar os outros ou manipular transformações da natureza.

Ninjutsu, na maioria do tempo, conta com chakra e selos de mão para ser eficiente. As mãos são postas em posições sequenciais que moldam e manipulam o chakra da maneira necessária para realizar uma técnica. Porém isso não é sempre preciso e algumas técnicas tornam-se a segunda natureza de ninjas experientes, que podem ser realizadas à vontade.

Além disso, existe o tipo de técnica que pode ser classificada como uma técnica elementar básica ou avançada, os tipos básicos são técnicas com elementos específicos (fogo (Katon), vento (Fūton), trovão (Raiton), terra (Doton) ou água (Suiton), os tipos avançados combinam dois ou três elementos básicos e criam um novo (Kekkei-Genkai).

Diz-se que o Rikudō Sennin foi o primeiro a explicar sobre os mistérios do chakra, viajando pelo mundo para espalhar suas ideias e religião, o Ninshū (忍宗; Literalmente significa "Seita Shinobi"). Os ensinamentos tinham a intenção de dar as pessoas um entendimento melhor delas mesmas, assim como dos outros, e encaminhar o mundo para uma era de paz. Porém, com o passar do tempo, o Ninshū eventualmente seria conhecido como Ninjutsu, uma versão mais militarizada dos ensinamentos do Sennin.

TAIJUTSU:

Taijutsu (体術; Literalmente significa "Técnicas Corporais") é uma forma básica de técnicas e refere-se à qualquer técnica que envolva artes marciais ou a otimização das habilidades humanas naturais. O Taijutsu é executado ao acessar diretamente as energias físicas e mentais do usuário, usando o chakra (CK) para liberá-lo. Com a liberação o usuário ganha resistência e força para desferir golpes e técnicas.

O Taijutsu tipicamente não requer grandes quantidades de chakra, apesar do chakra poder ser usado para fortificar suas técnicas, e dispensa selos de mão na maioria das vezes, ocasionalmente fazendo certos gestos ou poses, além de ser muito mais rápido de usar do que Ninjutsu ou Genjutsu. Taijutsu é colocado simplesmente como combate corpo-a-corpo.

Apesar de ser usado por quase todos os ninjas, alguns personagens usam Taijutsu quase exclusivamente como Rock Lee e seu professor Might Guy, ambos peritos em muitas técnicas de Taijutsu. Técnicas de taijutsu são as escolhas corretas para aqueles que querem salvar tempo e chakra, ou para aqueles que contam com seus atributos físicos.

GENJUTSU:

Genjutsu (幻術; Literalmente significa "Técnicas Ilusórias") são técnicas que são empregadas do mesmo modo que o Ninjutsu, requerendo chakra e selos de mão. Porém, a diferença primária entre ambos é que os efeitos do Genjutsu são ilusórios, ao invés de atacar o corpo da vítima, como Taijutsu ou Ninjutsu, técnicas de Genjutsu manipulam o fluxo do chakra no cérebro da vítima, consequentemente causando uma perturbação nos sentidos. O Genjutsu entra adequadamente na categoria geral da Liberação de Yin.

Essas técnicas são usadas frequentemente para criar imagens falsas ou causar dor de um trauma (porque o corpo é induzido a acreditar que isso é dor), porém existem vários outros usos dependendo da situação. Elas não são usadas com tanta frequência como o Ninjutsu por não ferirem fisicamente o oponente, mas alguns Shinobis são conhecidos por sua grande proeza com Genjutsu, como Itachi Uchiha, Kurenai Yūhi, o Segundo Mizukage e Tayuya.

Genjutsu também pode ser usado para manipular os outros, parecido com lavagem cerebral ao alimentar a vítima com sugestões elusivas, o exemplo principal sendo. Porém, existe pelo menos um Genjutsu (Izanagi), que tem os efeitos opostos de um Genjutsu normal, mudando a realidade para ilusão e vice-versa.

Genjutsu é criado quando um Shinobi estende seu fluxo do chakra pelo sistema nervoso cerebral de seu oponente para controlar sua mente, assim afetando seus cinco sentidos. Aqueles com habilidades especiais como o Sharingan do Clã Uchiha ou com inteligência alta possuem uma facilidade maior no tempo de execução e combate ao Genjutsu, sendo a atenção a chave para isso.

Aqueles sob influência do Genjutsu aparecerão ou inconsciente ou ainda se movendo sob a pretensão do Genjutsu, sendo que isso é muito eficiente na batalha já que o usuário do Genjutsu pode fazer parecer que ele está em outro lugar e atacar a vítima por trás, ou mudar o ambiente para fazer a vítima ver uma planície onde há um precipício.

Geralmente ataques de Genjutsu requerem muita habilidade, já que, se feito incorretamente, não funcionará. Genjutsu é frequentemente mais usado por ninjas com um controle preciso de chakra e uma inteligência muito alta.

Devido ao Genjutsu afetar a atividade por toda a estrutura do cérebro, os humanos, cachorros e outras espécies de mamíferos (e também todos os vertebrados) são portanto, afetados por Genjutsu. Porém, os Kikaichū, como todos os insetos, não possuem tal estrutura em seus cérebros, e assim não percebem a ilusão. Os insetos são guiados quase que unicamente pelos cinco poderosos sentidos, o que os torna imunes a Genjutsu.

Entre os Genjutsu, os mais perigosos são aqueles que afetam o oponente pelo som, permitindo que o usuário fique fora de vista.

Combatendo os Genjutsus:

Para combater os efeitos do genjutsu, há várias opções:

- 1) Parar o fluxo de chakra de seus corpos, e então aplicar um poder mais forte para interromper o fluxo de chakra do oponente. Isso se chama Dissipação de Genjutsu (幻術解, Genjutsu Kai), isso é um Ninjutsu de Rank C. Isso também pode ser feito por um ninja não afetado ao aplicar uma onda repentina de chakra na pessoa afetada (usando a mesma quantidade de CK utilizada para criar a técnica). Além disso, os Bijū podem quebrar o Genjutsu em seus Jinchuuriki de um modo parecido se eles possuem uma cooperação boa o bastante, lógico gastando CK igual ao da liberação da técnica.

2) Causar dor intensa sem ser do Genjutsu e utilizar a dor resultante para reordenar os sentidos (das duas primeiras opções, essa parece ser a mais eficiente em muitas situações, ou pelo menos a mais fácil). Em regra de jogo, alguém que está fora do Genjutsu deverá causar dano igual ou superior a característica da RESISTÊNCIA do alvo (de uma vez).

3) Essa opção, acessível apenas para os possuidores do Sharingan, envolve quebrar ou ver por trás do Genjutsu utilizando o Sharingan. Em regra de jogo o Uchiha precisa gastar metade do CK gasto para liberar a técnica após identifica-la.

4) Pode-se prevenir que a pessoa lance Genjutsu usando técnicas de obstrução como a Técnica de Ocultação na Névoa, assim impedindo que alguém fique preso num Genjutsu ocular ou de área.

Todas essas formas de lutar “contra” os Genjutsus precisam que a pessoa afetada ou aliados dela percebam que está sob os efeitos do Genjutsu antes de tentar quebrá-lo. Isso pode ser efeito ao observar mudanças no próprio chakra.

Esses três caminhos (NIN / TAI / GEN) são os mais comuns e amplamente ensinados nas escolas ninjas de todas as vilas ocultados no mundo Shinobi. Guerreiros habilidosos possuem jutsus dos três caminhos, já outros preferem se especializar e focar em um caminho.

KEKEI-GENKAI:

Kekkei-Genkai (血継限界; Literalmente significa "uma técnica limitada a herança sanguínea" ou "Limite de Linhagem Sanguínea") são habilidades passadas geneticamente em clãs específicos. É possível para um Shinobi possuir mais de uma dessas habilidades. Dōjutsu é uma habilidade de kekkei genkai usada pelos olhos, sendo que existem outras usadas através do corpo.

Outras Kekkei-Genkai incluem combinar simultaneamente um chakra elementar com outro, criando um tipo novo e único de seus usuários, algo geralmente impossível para Shinobis normais.

As Kekkei-Genkais e suas técnicas relacionadas não podem ser ensinadas ou copiadas pelos demais. Porém, algumas podem ser dadas às pessoas, que é o caso dos Dōjutsu ou qualquer Kekkei-Genkai isolada num único órgão, pois podem ser transplantados. O uso desses órgãos requer muito mais chakra do que de alguém que nasceu com a Kekkei-Genkai.

Elementos de chakra podem ser passados para pessoas fora de clãs, por causa da re-modificação de DNA feita por algum ninja médico experiente. Porém, a habilidade geralmente repassada não consegue o mesmo nível do usuário original (em regra de jogo será sempre -1 nível do usuário original). Apesar das Kekkei-Genkais serem geralmente compartilhada geneticamente dentro de um clã específico, algumas vezes elas podem ser únicas de uma pessoa, e que nem mesmo parentes conseguem obtê-la, como no caso da Liberação de Madeira (Mokuton) e o Shikotsu myaku (liberação dos ossos).

E além disso, outras Kekkei-Genkais manifestam-se em vários indivíduos sem nenhuma relação conhecida, não importando a vila, país ou região, embora estas habilidades estejam sujeitas a variações em cada aldeia diferente.

KEKKEI- TŌTA:

Existe uma variação avançada da Kekkei-Genkai chamada Kekkei-Tōta, que utiliza a junção de 3 tipos de chakra elementais.

Kekkei-Tōta (血継淘汰; Literalmente significa "uma seleção de herança de sangue") é uma forma avançada e muito rara de jutsu que vai além da Kekkei-Genkai. Enquanto usuários de Kekkei-Genkai nascem com a capacidade de unir duas afinidades elementais, os usuários de Kekkei-Tōta podem unir três, o que lhes permite formar um novo e poderoso elemento.

KEKKEI-MŌRA:

Kekkei-Mōra (血継網羅; Literalmente significa "Linhagem Sanguínea Abrangente") é um ramo avançado de jutsu único de Kaguya Ōtsutsuki e sua linhagem direta. Todas as técnicas de Kaguya Ōtsutsuki são classificadas como Kekkei-Mōra, além destes exemplos citados o

que realmente classifica uma Kekkei-Mōra é o desconhecido.

O que pode ser determinado é que isso não segue as mesmas diretrizes de Kekkei-Genkai e Kekkei-Tōta. Por exemplo, apenas o Byakugan de Kaguya e o Rin'Negan de Hagoromo são classificados como Kekkei-Mōra, enquanto todos os outros são Kekkei-Genkai ou Kekkei-Tōta.

SENJUTSU:

Senjutsu (仙術; Literalmente significa "Técnicas Sábias") se refere a um campo especializado de técnicas que emprega o chakra sábio ou da natureza se assim desejar. Os praticantes de Senjutsu aprendem a atrair a energia da natureza para dentro deles, misturando-a com o seu próprio chakra (criado a partir da energia espiritual e física dentro do Shinobi).

Isso acrescenta uma nova dimensão de poder, resultando na criação do "Chakra do Senjutsu". Este novo chakra permite ao usuário entrar em um estado poderoso chamado Modo Sábio, que pode aumentar drasticamente a força de todos os Ninjutsu, Genjutsu e Taijutsu. Uma pessoa que é capaz de usar Senjutsu é chamado Sennin (仙人, Sábio).

Apenas aqueles que já possuem "níveis de chakra extremos" podem utilizar a energia natural para invocar o Senjutsu. Ao recolher a energia natural, o coletor deve permanecer absolutamente imóvel, a fim de ser um com a natureza. Se o praticante puder alcançar um perfeito equilíbrio entre as energias físicas e espirituais de seu próprio chakra, e as energias da natureza, elas podem produzir um novo e mais forte chakra, chamado de chakra do Senjutsu.

LIBERAÇÃO YIN:

As técnicas de Liberação de Yin (陰遁, Inton; Literalmente significa "Estilo Sombra"), são baseadas na energia espiritual que governa a imaginação, podem ser usadas para criarem forma do nada.

Quando combinado com a Liberação de Yang, é possível usar a Liberação de Yin-Yang. O Inton é retratado na cor vermelho e o seu poder dos Seis Caminhos é simbolizado por uma lua crescente, representado na palma da mão esquerda do portador.

Membros do clã Yamanaka utilizam energia espiritual em sua Técnica de Troca da Mente do Corpo e Yin pode ser encontrado no nome de duas técnicas, a de Kabuto, a Cicatrização Yin de Feridas de Destruição e a de Tsunade, Selo Yin: Liberar. De acordo com Gengetsu Hōzuki, Genjutsu entra adequadamente na categoria geral dessa natureza.

O chakra Yin é também parte do chakra das bestas (Bijuu's) com cauda. Durante o ataque do Nove-Caudas em Konoha, Minato Namikaze usou seu Selo Consumidor do Demônio Morto para selar a parte Yin do chakra da besta dentro de si mesmo, repartindo a parte Yang com seu filho. Depois de ser reencarnado por Orochimaru, Minato era capaz de usar o Modo de Chakra do Nove-Caudas.

O Inton pode ser usado ofensivamente ao ser misturado com a Liberação de Relâmpago e Senjutsu. No entanto, não se sabe o papel exato que a Liberação de Yin cumpre na realização desta técnica.

Após ganhar o poder de Hagoromo Ōtsutsuki, um selo em lua crescente na palma da mão esquerda de Sasuke apareceu. Ao utilizar o poder da Liberação de Yin presente dentro dele, ele era capaz de infundi-lo em seu Chidori, tornando-o forte o suficiente para bifurcar Madara na forma de Jinchuuriki. Ele também pôde utiliza-la para selar seres tão poderoso como o Dez Caudas e Kaguya quando usado em conjunto com o Poder Yang do Seis Caminhos de Naruto.

LIBERAÇÃO DE YANG:

As técnicas de Liberação de Yang (陽遁, Yōton; Viz "Estilo Luz"), são baseadas na energia física que governa a vitalidade, podem ser usadas para criar vida, da forma a algo. Quando combinado com Liberação de Yin, permite o uso da Liberação de Yin–Yang. O elemento é representado em uma cor azul.

A natureza Yang foi mencionada pela primeira vez por Yamato, durante o treinamento do Rasenshuriken de Naruto, juntamente da natureza Yin, apontando que técnicas do clã Akimichi estão de alguma forma associadas ao elemento. Yang também pode ser encontrado no nome de duas técnicas de barreira: Quatro Formações Vermelhas Yang e Seis Formações Vermelhas Yang.

O chakra Yang também é parte do chakra das Bijuu's. Durante o ataque do Nove-Caudas em Konoha, Minato Namikaze usou o Estilo de Selamento de Oito Trigramas para selar a metade Yang do chakra da raposa dentro de Naruto Uzumaki.

Sempre que o Jinchuuriki está no Modo de Chakra do Nove-Caudas, técnicas de Liberação de Madeira vão reagir às propriedades do chakra Yang que dá a vida, e amadurecer em árvores adultas em questão de segundos, seja por contato ou proximidade. Isto também foi mostrado por ter o mesmo efeito sobre clones seja por contato ou no

caso por proximidade. Isto também foi mostrado por ter o mesmo efeito sobre clones do Exército de Zetsu Branco na 4ª guerra Shinobi, cuja constituição genética é semelhante à das plantas. As habilidades médicas estão todas relacionadas ao Yang, já que este é o elemento que rege o físico em geral e a forma no mundo de NARUTO RPG.

Depois de receber a metade Yang do chakra de Hagoromo, Naruto desenvolveu a habilidade de estabilizar forças vitais e de restaurar os órgãos danificados ou destruídos, assim como concedendo a vitalidade a eles. Parece haver um limite para a medida em que os poderes de Naruto podem curar, no entanto é possível ver a efetividade dessa liberação de energia.

Por exemplo, Naruto foi capaz de ressuscitar Obito, mas ambos estavam cientes de que sua morte era inevitável e quando este foi atingido com o ataque de Kaguya, o poder de Naruto não pôde impedi-lo de se desintegrar ao pó. Ele também pôde utiliza-la para selar seres tão poderoso como o Dez Caudas e Kaguya Ōtsutsuki quando usado em conjunto com Poder Yin do Seis Caminhos de Sasuke.

LIBERAÇÃO YIN-YANG:

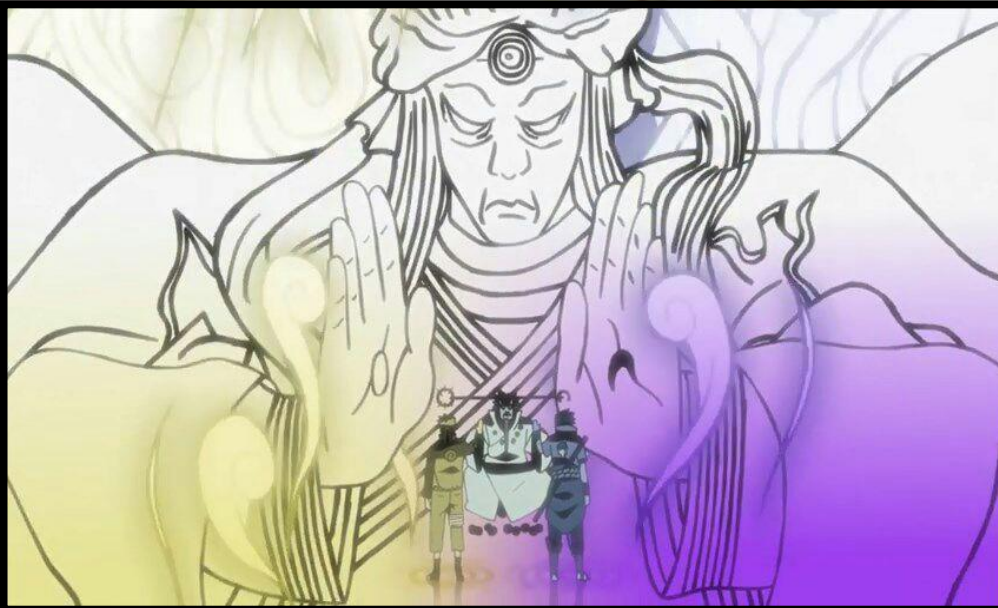
A Liberação de Yin–Yang (陰陽遁, Onmyōton, In'yōton "Estilo Sombra e Luz") contextualiza suas técnicas com o uso simultâneo da Liberação de Yin e Liberação de Yang. A Liberação de Yin relaciona-se a energia espiritual e a Liberação de Yang se relaciona com a energia física e é necessário utilizar ambos a fim de moldar o chakra para Ninjutsu.

De acordo com Yamato, a manipulação de Yin-Yang é a fonte de técnicas não-elementares, tais como a Técnica de Imitação das Sombras, Técnica do Tamanho Múltiplo, Iryō Ninjutsu, Genjutsus, etc. Por outro lado, além de formar a base do uso de Ninjutsu, Tobirama Senju observou, que o Onmyōton também tem a capacidade de anular os efeitos de todos os Ninjutsu tornando-os inúteis em batalhas.

O Rikudō Sennin tinha tal domínio sobre o Onmyōton que ele usou a Liberação de Yin para criar forma a partir do nada, e depois usou a Liberação de Yang para dar vida e fôlego para o que ele criou, ele poderia até mesmo fazê-los vir à vida.

De acordo com Tobi, a habilidade do sábio foi chamada de Criação de Todas as Coisas (万物創造, Banbutsu Sōzō), que ele empregou para criar os Bijūs fora do chakra do Jūbi. A técnica Izanagi oriunda do Sharingan (Uchiha) baseia-se nesta habilidade.

Madara Uchiha ponderou que o Onmyōton estava envolvido na criação do Zetsu Branco e seus irmãos clones. De acordo com Sasuke, combinar sua Liberação de Yin com a Liberação de Yang de Naruto Uzumaki, que foi adquirida através de Hagoromo Ōtsutsuki concedendo-lhes o seu chakra, é o único método possível para selar um ser tão poderoso como Kaguya Ōtsutsuki.



NINTAIJUTSU:

Nintaijutsu (忍体術 / Literalmente significa: Técnica Ninja Corporal). É um termo usado para descrever o estilo de luta que combina de Ninjutsu e Taijutsu, transformando assim técnicas físicas em habilidades de terrível poder de destruição / morte. A exemplos temos o Raikage que usa Nintaijutsu para primeiro cercá-lo com seu Modo de Chakra de Liberação de Relâmpago, estimulando seu corpo ao ápice. Isso aumenta a força de seus ataques físicos, tornando-os mais fatais, sua velocidade e reflexos também são aumentados. Como também temos o exemplo de Tsunade que utiliza de Ninjutsu para amplificar e causar um dano surreal aos seus ataques físicos.

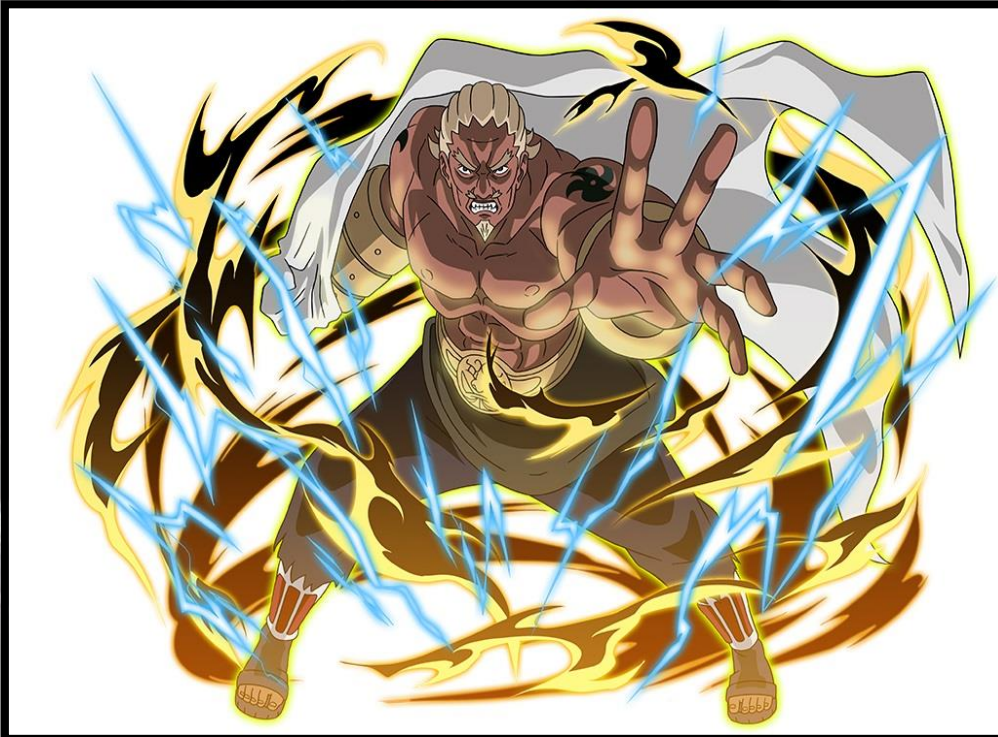
Para a regra de jogo, o personagem pode somar a suas técnicas de Taijutsu algum Ninjutsu que amplifique / fortaleça a técnica física a ponto de transformá-la em uma habilidade destrutiva. Um jogador precisa que seu personagem possua suas características de Habilidade e Inteligência 4 (quatro) para técnicas de Rank E a C. Já para técnicas de Rank B serão necessárias as características de Habilidade e Inteligência no nível 5 (cinco). Para as técnicas de Rank A as características de Habilidade e Inteligência do personagem jogador precisará ser de nível 6 (seis) e para técnicas de Rank S serão necessárias as características de Habilidade e Inteligência no nível 7 (sete).

Qualquer elemento natural pode ser inserido no Taijutsu em questão, inclusive o CK puro. Essa habilidade descomunal permite ao usuário inserir as habilidades da vantagem “Controle de CK” em suas técnicas de Taijutsu, seja de nível 1 (um) até as de nível 4 (quatro). Vale lembrar que ao inserir Ninjutsu ou CK elemental ao Taijutsu, a técnica deixa de ser ATAQUE FÍSICO para ser um ataque mágico, ou se preferir um NINTAIJUTSU.

OBS.: como informado existem 2 opções de se ter Nintaijutsu, ou juntando um Taijutsu + Ninjutsu em si, que acontecerá através da compra de técnicas (Ataque Especial), e para isso o jogador precisará ter pontuação equivalente nos dois caminhos ninjas. Ou poderá juntar CK elemental nas técnicas de Taijutsu através de controle de CK.

OBS.1: a regra de Nintaijutsu relacionado ao controle de CK está descrita na vantagem “Controle de CK” no capítulo de vantagens.

OBS.2: a regra de Nintaijutsu relacionado a jutsus (ataque especial) também está descrita no capítulo de vantagens.



Custo:

Lançar jutsus exige que o ninja utilize sua própria energia espiritual / chakra. Portanto, quando lança um jutsu, o Shinobi gasta Pontos de Chakra (CK's). Cada jutsu tem um custo diferente para ser lançado (e às vezes mantido). Em regra geral, as técnicas seguem a lógica descrita abaixo, cabe ao jogador barganhar com o mestre e ver a melhor aplicação da regra em suas técnicas.

OBS.: A tabela abaixo pode ser alterada a qualquer momento pelo narrador!

RANK:	CK Mínimo	CK Máximo
E	2	5
D	4	8
C	5	11
B	8	15
A	11	21
S	15	28

OBS.1: Os valores da tabela são a numeração perfeita para o custo de CK's de cada técnica em sua forma básica, SEM adição de requisitos, SEM adição de Kinjutsu, SEM adição de Quebra de Limiar e outros bônus que as técnicas venham a ter.

OBS.2: Para calcular corretamente os valores dos jutsus com qualquer bônus citado a cima, vide o capítulo 3 Vantagens e Desvantagens.

OBS.3: A variação do mínimo para o máximo deve ser encontrada com a conversa entre o jogador e o narrador. Sendo o jogador responsável pela descrição do que a técnica faz, quanto de dano causa e como afeta os inimigos. Cabe ao MESTRE definir a quantidade do CK's necessário para liberação da técnica em batalha.

Mais Regras para Jutsus:

Resistindo a um Jutsu: Para jutsus agressivos de qualquer natureza a única forma de se resistir é uma ação de contra-ataque ou realizando a FD normalmente. Mas a maioria dos jutsus que não causa dano permite à vítima fazer um teste de Resistência para evitar o efeito. Certas condições ou vantagens concedem bônus nesse teste, mas um resultado 6 no dado será **sempre** uma falha.

Quando uma vítima tem sucesso em seu teste e consegue evitar o efeito de um jutsu, mesmo assim o ninja perde os CK's que usou para lançá-lo. Um Shinobi sempre saberá quando uma vítima conseguiu ou não resistir à sua técnica.

OBS.: Caso o jutsu lançado pelo personagem jogador seja um Genjutsu, a regra para resistir é especial, seguindo a lógica descrita a baixo:

- Caso o alvo tenha o caminho ninja de **Genjutsu** cortado (inutilizado), não terá direito a resistir a técnica. Assim sendo o alvo fica suscetível a técnica AUTOMATICAMENTE.
- Caso o alvo não tenha inutilizado o caminho ninja **Genjutsu**, realizará o teste de sua característica de RESISTÊNCIA na seguinte ordem: Técnicas de Rank E (+0), Rank D (-1), Rank C (-2), Rank B (-3), Rank A (-4) e Rank S (-5).

OBS.1: As técnicas que adicionam dificuldade, tais como bônus devem ser somados ao redutor já imposto ao alvo pela magnitude da técnica em uso.

OBS.2: personagens em estado de surpresa ou imobilizados não podem resistir a técnicas. A não ser que possuam vantagens que auxiliem em batalha (sentidos especiais, Byakugan, etc.), permitindo-os a realizar teste da Característica RESISTÊNCIA.

OBS.3: a regra de Genjutsu se divide em 2 partes, a de IDENTIFICAÇÃO e a de RESISTÊNCIA. O momento de identificação (com acerto) alerta ao alvo que o mesmo irá entrar em um Genjutsu, e com isso poderá em ações futuras realizar teste para sair (sem prejudicar a narrativa / OFF). A parte de resistência acontece no momento que o personagem tenta / precisa resistir a um Genjutsu após ser pego por ele, e utilizará sempre a característica de RESISTÊNCIA para realizar os testes. Com isso o jogador alvo de um Genjutsu precisa saber que caso possua entendimento de que está em um Genjutsu será a definição de vivo ou morto para seu personagem, já que poderá realizar alguma ação de contra-ataque possível em seu turno.

OBS.4: simplificando em regra de combate, um personagem que seja alvo de um Genjutsu, primeiro precisa saber dessa efeito, para depois realizar uma das quatro ações defensiva que ache efetivo.

OBS.5: Caso o alvo tente realizar uma ação de contra-ataque sobre um Genjutsu, utilizando uma técnica FÍSICA (de dano direto real), primeiro será resolvido o GENJUTSU, após sua definição será resolvido o dano da técnica física lançada pelo alvo, que só será liberada caso a característica HABILIDADE do mesmo seja SUPERIOR ao do atacante.

EX.: Libo-Bey se esgueirando por uma árvore usa um Genjutsu de miragem escaldante em Ti-Fu-Di. Por reação Ti-Fu-Di lança um jutsu Grande Bolo de Fogo em uma área que ele crê está o inimigo. Porém Libo-Bey consegue atingir em cheio o inimigo com seu Genjutsu. Ti-Fu-Di não sabe ainda, mas está em um Genjutsu, porém por possuir Habilidade 6 (seis) dois pontos a mais que Libo-Bey consegue usar a Grande Bola de Fogo, causando 42 de dano em uma área que infelizmente não estava Libo-Bey, e sim seus aliados. Por isso, pense antes de usar qualquer técnica!

CK's Permanentes: alguns jutsus exigem que o ninja sacrifique certo número de CK's permanentemente. Uma vez gastos, esses CK's nunca mais podem ser recuperados, reduzindo o total do Shinobi para sempre. Um ninja ainda pode voltar a aumentar seus CK's de formas normais (comprando Pontos de Chakra Extras).

Estes jutsus nunca são afetados por vantagens ou itens que reduzem o número de CKs necessários — o jogador sempre deve sacrificar o custo integral.

CK's Requerido: algumas técnicas necessitam de CERTA quantidade de CK para serem liberadas. Independente de vantagens que reduzam a utilização de CK, tais técnicas precisam ter esse "número" preenchido para ter seu efeito realizado. A exemplo dos teleportes, das invocações e etc.

Redução do Custo: algumas vantagens e itens permitem lançar jutsus com certo percentual de redução do seu custo normal, sendo estas condições cumulativas.

Jutsus Prolongados: em algumas técnicas, há a possibilidade de manter a técnica mesmo após o uso da mesma. Caso isso acontece o ninja deve pagar o custo necessário para manter a técnica ativa, que de forma padrão será sempre a METADE do CK de liberação, a não ser que a técnica diga o contrário. Essa ação não consome nenhum tempo do Shinobi, assim sendo ele não precisa gastar nenhuma ação de movimento, simples ou padrão.

Dano dos Jutsus:

Para auxiliar o mestre / narrador em um dos quesitos mais importante do jogo (batalhas), segue abaixo um descritivo rápido de como os danos (padrão) devem se comportar em cada rank, INDEPENDENTE do caminho que se escolha.

As técnicas dentro de NARUTO RPG ficam a critério do jogador, o que elas fazem, como são, quais serão os efeitos ou tamanho, toda essa descrição é parte criativa do jogador. Não importa se o jutsu do ninja faz sair um pequeno vulcão do chão, se ele for RANK A, seguirá a regra padrão informada abaixo. Mas caso tenha algum bônus por ser **Kinjutsu**, **Pré-Requisito**, **Requisito**, **Controle de CK**, **Fluxo Natural**, **Yin – Yang** ou **Quebra de limiar**, o dano deverá ser ajustado.

Segue abaixo a tabela padrão de dano de jutsus:

RANK:	DANO PADRÃO	CARACTERÍSTICAS	DANO MAX. (xd6+FA)
E	1d6 + 5	HAB + PdF / FOR / (CN)	11
D	2d6 + 10	HAB + PdF / FOR / (CN)	22
C	3d6 + 15	HAB + PdF / FOR / (CN)	33
B	4d6 + 20	HAB + PdF / FOR / (CN)	44
A	5d6 + 25	HAB + PdF / FOR / (CN)	55
S	6d6 + 30	HAB + PdF / FOR / (CN)	66

OBS.: Os valores da tabela são a numeração perfeita para o dano de cada técnica em sua forma básica, SEM adição de requisitos, SEM adição de Kinjutsu, SEM adição de Quebra de Limiar e outros bônus que as técnicas venham a ter por vantagens adquiridas pelo jogador.

OBS.1: A tabela acima pode ser alterada a qualquer momento pelo narrador!

OBS.2: Para calcular corretamente os valores dos jutsus com qualquer bônus citado a cima, vide o capítulo 3 Vantagens e Desvantagens.

OBS.3: A tabela a cima serve também para definir qual o nível de técnicas que um alvo pode utilizar para realizar um contra-ataque contra o seu agressor, levando em consideração o DANO MAX. como limite.

Alcance:

Esta é a distância máxima que o ninja e seu jutsu irá atingir. Jutsus instantâneos e sustentáveis (veja adiante) se dissipam imediatamente quando deixam a área de efeito. Técnicas permanentes devem ser realizadas dentro dessa área, mas depois o Shinobi pode se afastar sem que o efeito termine.

Mesmo quando um jutsu tem longo alcance, é absolutamente necessário que o ninja tenha contato visual com o ponto ou criatura onde a técnica será lançada. Vantagens e habilidades como Sentidos Especiais / Byakugan podem ajudar nisso. Alcance e área de efeito não são a mesma coisa: o alcance de uma Grande Bola de Fogo é de até 60 metros de distância (longo), mas afeta apenas uma área em linha reta de 2m de largura por 2m de espessura.

Todas as técnicas acertam o alvo automaticamente, sem precisar de nenhum teste por parte do ninja, a menos que sua descrição diga o contrário, ou que aja algum empecilho em volta ao processo de liberação do jutsu.

Para o jogo ficar mais coeso o narrador pode dividir as categorias das técnicas relacionadas ao alcance da seguinte forma:

Pessoal: essas técnicas só podem afetar o próprio Shinobi, nunca outras pessoas — sejam aliados ou inimigos.

Toque: alguns jutsus exigem que o ninja toque a criatura ou objeto a ser afetado. Para tocar um alvo contra a vontade, o jogador deve fazer um ataque baseado em Força. Este tipo de “ataque” não causa dano, mas se vencer a Força de Defesa da vítima ela será atingida pela magia. Contra este ataque, a Armadura da vítima não entra em sua Força de Defesa.

Curto: a técnica atinge qualquer ponto que o mago possa ver a até 10m.

Longo: como o alcance curto, mas até 80m.

Visão: a técnica alcança até onde o ninja pode ver, seja com seus próprios olhos ou através de uma bola de cristal, Sentidos Especiais ou outra habilidade especial.

Duração:

Instantâneas: como o nome diz, estas técnicas duram apenas um instante. Realizam seu efeito na iniciativa do ninja e então acabam — como uma Explosão, que explode, causa dano e então desaparece (a explosão desaparece; o dano fica!). Bola de Fogo, Dragão de Água, Terremoto e Cura são todas técnicas instantâneas. Os Pontos de Chakra (CK's) gastos podem ser recuperados na primeira oportunidade.

Sustentáveis: jutsus sustentáveis permanecem ativos pelo tempo que o ninja quiser manter seus CK's nele. Uma vez lançado, o Shinobi tem liberdade para lançar outras técnicas, mesmo enquanto um ou mais jutsus sustentáveis já estão ativos — o único limite é o consumo de CK's. Quando um ninja fica desacordado ou com 0 (zero) PV's, quaisquer técnicas sustentáveis que ele esteja mantendo são imediatamente canceladas.

O ninja deve pagar o custo necessário para manter a técnica ativa, que de forma padrão será sempre a METADE do CK de liberação, a não ser que a técnica diga o contrário. Essa ação não consome nenhum tempo do Shinobi, assim sendo ele não precisa gastar nenhuma ação de movimento, simples ou padrão para sustentá-las.

Permanentes: jutsus permanentes realizam seu efeito quando são lançados, mas o efeito se conserva ativo. Como nas técnicas instantâneas, os CK's gastos podem ser recuperados na primeira oportunidade. Algumas técnicas dizem “permanente até cancelada”, isso quer dizer que a técnica vai durar até ser interrompida de alguma forma.

O modo mais comum de fazer isso é com Cancelamento ou Bloqueio. Nenhuma técnica tem efeitos cumulativos consigo mesma. Uma criatura que esteja sob efeito de um jutsu sustentável ou permanente fica temporariamente imune àquela mesma técnica, mesmo que seja realizada por outro ninja.

Isso quer dizer que não se pode usar uma técnica de aceleração várias vezes para aumentar sua velocidade.

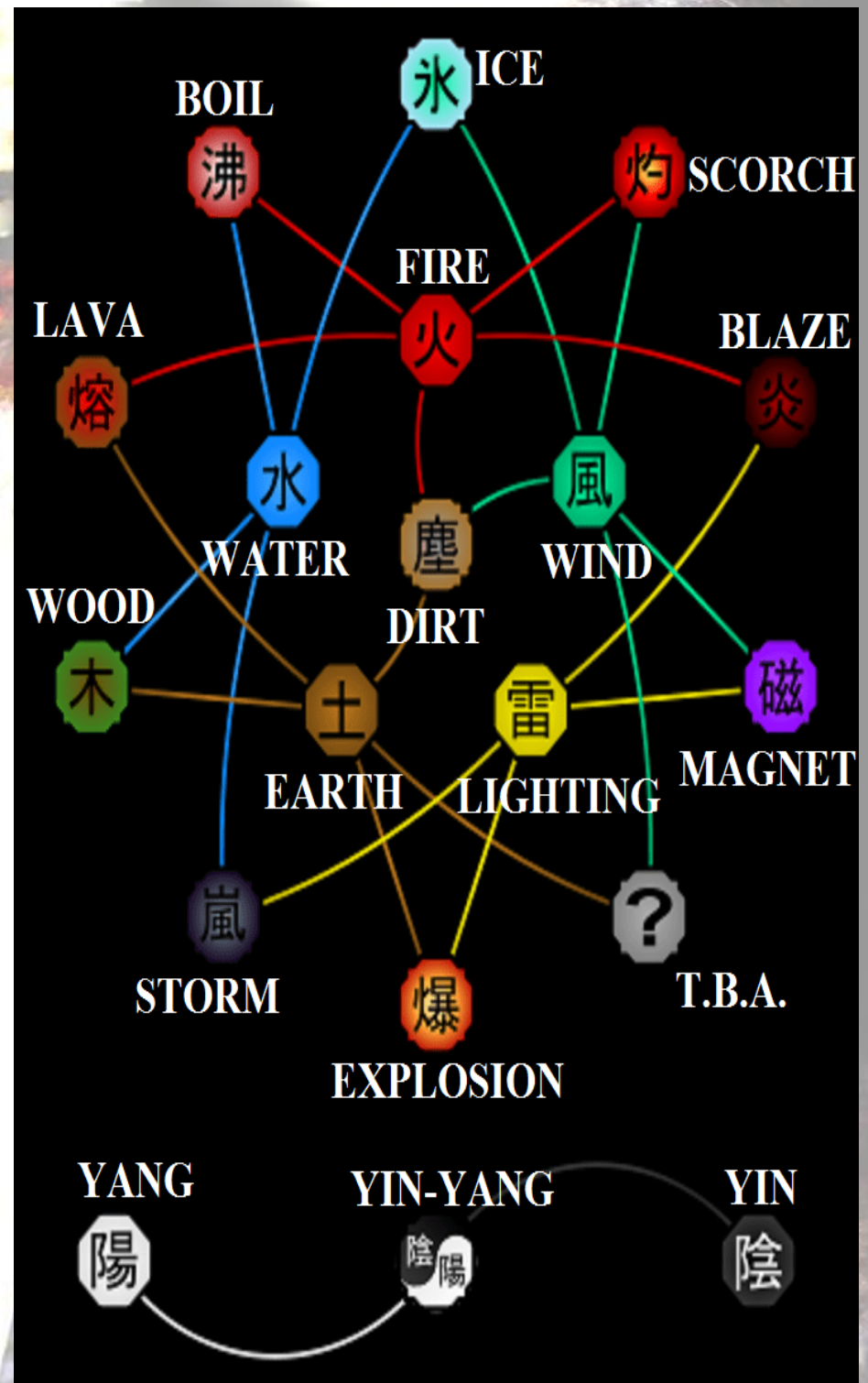
- - -

OBS.: sempre que for criar técnicas, sente e converse com o narrador. Não interprete que sua técnica terá FA 1000, ou que atingirá uma pessoa em qualquer lugar do globo, ou até que é imparável ou indecifrável. Técnicas absolutas **NÃO** existem, e **NÃO** são legais para o jogo.

OBS.1: O absolutismo é diferente de MAGNITUDE, existirão SIM técnicas muito forte e técnicas muito fracas. O que irá diferenciá-las será a quantidade de Pré-Requisitos e Requisitos imbuídos nela. Contudo a regra MÁXIMA é dialogar e fixar o que o jutsu faz e como faz, levando sempre em consideração a decisão FINAL do Narrador / Mestre.

OBS.2: lembrar sempre de colocar / identificar as técnicas criadas com descrições do que possui:

- **QL:** Quebra do Limiar - **KIN:** Kinjutsu
- **PRQ:** Pré-Requisito - **RQT:** Requisito



Parte 10

O Narrador / Mestre!

Você já deve saber tudo sobre a construção de personagens jogadores. Está pronto para jogar. Mas este capítulo contém dicas que o ajudarão a ser um mestre — e também um jogador ainda melhor.

Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido como mestre / narrador. Ele é um tipo especial de jogador. Ele controla a aventura, propõe o desafio que deve ser enfrentado pelos outros jogadores. Se NARUTO RPG fosse um videogame, o mestre / narrador seria o próprio aparelho. Ele cria o mundo de aventuras onde vivem os ninjas, monstros e vilões.

Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra o jogo na tela da TV. O mestre / narrador também controla as armadilhas, monstros e inimigos. A palavra do mestre é final, não pode ser questionada. Tudo que ele diz se torna real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão neste livro — uma regra só existe quando o mestre permite.

Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo! Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, o mestre diz se ele conseguiu ou não. O mestre / narrador diz como ele deve realizar sua ação, como jogar os dados, que resultado precisa conseguir... coisas assim.

O Mestre Trabalha:

Ser narrador é divertido, mas não é fácil. O mestre tem mais trabalho e responsabilidade que os outros jogadores. Ele deve conhecer todas as regras — até para quebrá-las. Também é o narrador que ensina o jogo para o resto do grupo. Portanto, ele precisa ler este livro do começo ao fim e entender como o jogo funciona.

O mestre também inventa as aventuras, o narrador pode mudar tudo que achar necessário — trocando personagens, mudando seus poderes, acrescentando ou removendo coisas... essas mudanças podem tornar a história mais adequada a seu grupo de jogo. Não é preciso que o mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente mestrar / narrar pelo menos uma vez.

O Narrador Decide:

O mestre precisa decidir que coisas existem (ou não) no cenário da aventura:

Vantagens: alguma vantagem não combina com o cenário? Em uma era antes do início da 1ª Guerra Mundial Ninja, talvez não existissem os Uzumaki, por isso para que deixar liberado a compra da vantagem? Não faz sentido, por isso o Narrador irá decidir quais vantagens estão liberadas no jogo.

Desvantagens: algumas desvantagens também podem ser proibidas, ou restritas. Por exemplo, não faz diferença ter Inimigo os Uchihas, se não existem mais tantos Uchihas. Fique de olho em jogadores que tentam ganhar pontos com desvantagens sem precisar sofrer seus efeitos.

Vantagens Únicas: existem membros de todas as clãs, de todas as vilas? Dependendo da era escolhida, é bom limitar ou não os países e clãs liberados para a narrativa, claro que haverá exceções, mas recomendasse lógica e um pouco de planejamento.

Jutsus (Mágicas): eles existem? Sim e aos montes. É tão comum que qualquer pessoa pode aprender nas Academias, pagando os pontos necessários pelas vantagens de ataque especial, e tendo CK lógico. Mas alguns jutsus são proibidos para jogadores iniciais, conhecidos apenas por figuras poderosas e misteriosas.

Mechas ou Máquinas: existem veículos ou robôs gigantes? Não. O mundo mágico de NARUTO RPG não comporta automóveis, trens ou mesmo naves voadoras, como sabe qualquer jogador de *Final Fantasy*. O mesmo vale para robôs — dos gigantes mágicos de Rayearth aos elegantes guymelefs de Escaflowne em mundos de fantasia, passando pela I Guerra Mundial em *Kishin Corps*, futuro próximo em *Patlabor*, ou mundos distantes em *Detonator Orgun* e outros.

Os robôs gigantes dão lugares a bestas gigantes de CK (Bijuus) e maquinas e androides dão lugar as marionetes e construtos mortos vivos (Corpos Reanimados).

Monstros: seres perigosos são comuns? Sim muito, e devem e serão utilizados pelo narrador em todas as histórias. Monstros de estimação estão disponíveis como Aliados para treinadores? Sim, a exemplo dos lobos dos Inuzukas e os insetos dos Aburames.

O Mestre Manda:

A coisa mais importante a lembrar sobre ser um mestre / narrador é que você está no comando. Qualquer coisa que você diz acontece. Sim, o mestre controla os inimigos, mas ele não joga contra os outros jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, os outros não teriam chance — porque o mestre tem o poder de um deus!

Então, se ele diz que o Susano o pisa em cima dos heróis matando todos, isso acontece. Nenhuma regra ou jogada de dados pode impedir o mestre de fazer esse tipo de coisa. Mas um jogo assim não seria divertido! E em jogos de RPG existe apenas uma regra para a qual não se abrem exceções: RPG deve ser divertido. Se alguém não está se divertindo, está jogando errado.

O mestre precisa ser justo, como um juiz ou árbitro. Seu papel é colocar desafios no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de NARUTO RPG.

Da mesma forma, os jogadores não jogam contra o mestre. Eles combatem as criaturas controladas pelo mestre — mas também colaboram para fazer a história funcionar. Jogadores colaboram, por exemplo, não atacando imediatamente um NPC que está apenas tentando dizer algo. Um mestre deve estar disposto a aceitar ideias boas (ou divertidas) dos jogadores, sem esquecer quem está dirigindo o show. Acima de tudo, o mestre deve ter bom senso e sabedoria. Se um jogador tenta uma coisa sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de conseguir são maiores.

O mestre pode apenas dizer “você consegue” ou oferecer um bônus quando ele joga o dado. Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo — como forçar a mesma porta com um palito! —, então o mestre diz que é impossível ou torna o teste muito mais difícil. Ou não... em anime e mangá, quase nada é difícil ou absurdo demais!

O Mestre Dramatiza:

Aquilo que existe ou não existe no cenário de campanha é determinado pelo mestre. Ele decide como é a realidade nesse mundo. E assim como um autor de quadrinhos ou desenho animado tenta mostrar ao público como é seu mundo, é dever do mestre explicar aos jogadores como é o cenário de campanha — ou, pelo menos, aquilo que eles precisam saber.

Um videogame coloca na tela de TV os cenários, personagens, mapas, arenas de luta e tudo o mais. O mestre faz o mesmo com palavras — ele descreve a cena para os jogadores.

Faz isso falando de forma dramática, dizendo coisas como: *“A criatura escamosa emerge das águas. Sua boca expelindo chamas negras que varrem a cidade, destruindo tudo.”*

É verdade que isso exige certo talento: um bom mestre precisa ser como um narrador, ou até como um bardo. Ele consegue transmitir o clima, as imagens, a sensação de estar ali. Usando a imaginação dos jogadores, ele os coloca “dentro” do mundo da aventura.

Para fazer isso direito, evite falar em regras. Por exemplo, quando um assaltante perde quase todos os seus Pontos de Vida graças ao ataque de um dos personagens jogadores, não diga “ele perdeu 4 Pontos de Vida”. Diga algo como “seu ataque quase destruiu o indivíduo, ele parece muito ferido” (você não precisa revelar quantos PVs o assaltante realmente perdeu).

Da mesma forma, quando a Força de Defesa do bandido vence a Força de Ataque do jogador, diga que “seu ataque nem conseguiu arranhá-lo”. O efeito dramático será muito maior.

O Mestre Recapitula:

Quando as coisas começam a sair de seu controle e você não tiver certeza do que vai acontecer, pare um instante para recapitular o que cada personagem está fazendo.

“Então vamos ver: o Cavaleiro Chunin Leprus está lutando contra o Samurai do Contra. Bimbolius ia tentar desativar a bomba do apocalipse. O Jounnin do Comando vai distrair o Sennin Massacre para impedir que ele mate a garotinha Kyoko; e o Ninja Tobah ia tentar...como é? Usar seus Sentidos Especiais para ver o personagem de Wagner sem roupa?!”

Recapitular dá ao mestre a chance de inventar alguma coisa divertida. Ajuda todos a lembrar o que está acontecendo, e pensar no que farão em seguida. Também ajuda a detectar os jogadores inativos (“Ei, e você aí no canto? O que está fazendo?”) e pensar em alguma maneira de trazê-los de volta à ação (“Enquanto você meditava, cinco tarjas caem do céu bem perto de você!”).

Mantenha todos os heróis juntos sempre que possível. Se forem separados, encontre alguma forma de reuni-los novamente. Se ficarem “travados”, coloque algumas armadilhas aleatórias ou dê algumas dicas para colocá-los de novo na pista certa, ou para dar um pouco mais de sabor à aventura.

O Mestre Trapaceia:

Quando os jogadores rolam os dados, devem fazê-lo abertamente sobre a mesa, diante de todos. O mestre não precisa fazer isso; se quiser, ele pode jogar os dados em segredo, atrás de um livro aberto ou um escudo (uma folha de papelão dobrada, em pé sobre a mesa).

O mestre faz isso para evitar que um resultado indesejado dos dados atrapalhe a aventura. Vejamos, por exemplo, um combate entre um jogador e um ninja da vila oculta da nevoa. E se, ao fazer seu ataque, o ninja da vila da nevoa conseguisse um espetacular acerto crítico, matando o herói? O mestre poderia evitar isso apenas mentindo sobre o resultado do dado, dizendo que o ataque foi normal e o dano, menor.

O contrário também pode acontecer. Um jogador pode ter muita sorte e fazer um ataque capaz de derrubar rapidamente o Vilão Final. A última batalha precisa ser dramática — então o mestre deveria tentar fazê-la durar. Para isso, bastaria mentir sobre a verdadeira Força de Defesa ou Pontos de Vida do inimigo, anunciando um resultado maior que o verdadeiro.

Quando faz uma jogada em segredo, o mestre nunca precisa revelar o resultado — nenhum jogador tem o direito de exigir isso. Deve-se sempre tentar manter o mistério: os jogadores não devem suspeitar que o mestre está mudando as coisas. Por outro lado, muitos mestres mostram abertamente todas as rolagens de dados, e deixam que elas decidam o destino da aventura. Sim, isso pode resultar em situações chatas, mas também gera mais apreensão nos jogadores. E quando você sabe que o mestre não vai protegê-lo, a luta fica mais emocionante!

O Mestre Improvisa:

O mestre não precisa pensar em tudo que acontece na aventura antes de começar a jogar — isso é impossível, e também desnecessário. Pode acontecer (e muitas vezes acontece!) que os jogadores façam algo inesperado. Talvez você tenha preparado uma armadilha espetacular na porta de entrada do covil maligno, e eles resolvam usar a chaminé. Ou talvez eles decidam nem mesmo invadir o tal covil; em vez disso, escolhem enfrentar o mestre do dojô mais próximo!

Em NARUTO RPG, como em qualquer outro RPG, é importante que os jogadores sejam livres para decidir o que querem — mesmo quando essa decisão leva para longe dos rumos que você planejou. Nessas ocasiões, o mestre precisa improvisar. Inventar um NPC instantâneo, descrever um cenário sem auxílio de um mapa, planejar uma situação nova... isso faz parte do trabalho, e também da diversão.

Quando os jogadores não seguem o curso que você esquematizou, primeiro tente trazê-los de volta ao caminho certo. Dê pistas. Faça testes de Habilidade ou perícias. Tenha certeza de que eles sabem o objetivo da aventura.

Se mesmo assim os jogadores insistem em seguir outra direção, não há problema. Os heróis estão deixando para trás o castelo dimensional que você mapeou e povoou com monstros? Eles preferem lutar em um torneio ninja? Então transforme o castelo em uma arena, e os monstros em seus adversários. Ou ainda, guarde seu mapa e monstros para outra ocasião e improvise tudo. Pule os eventos cruciais da história. Esqueça a lógica.

Como regra geral, quando você está totalmente despreparado para algo que os jogadores fizerem, pense na coisa mais absurda, divertida ou aterrorizante que poderia acontecer... e faça acontecer! Ação é o que importa. Diversão é o que importa.

O Mestre Narra!

Antes do jogo começar, o mestre prepara uma aventura. O Narrador pode usar aventuras prontas, que aparecem em livros ou revistas, ou então inventá-las como quiser. Uma aventura de NARUTO RPG é como uma edição de mangá, um episódio de anime ou uma fase de um game. É o mesmo que uma história — e como tal, é formada por vários elementos. O mestre deve pensar em todos eles antes do jogo começar.

A Campanha:

Uma sucessão de aventuras com os mesmos personagens é uma “campanha”. Funciona exatamente como uma série de TV: os heróis começam fracos e conquistam novos poderes conforme a história avança. Após certo número de desafios eles atingem o nível máximo, e estão prontos para enfrentar o último vilão ou qualquer outro desafio final que lhes seja reservado. Você talvez tenha ouvido falar que RPG “não tem fim”.

Que um mesmo grupo pode viver uma aventura após outra, formando uma campanha que dura indefinidamente — batalha após batalha. Isso é verdade. Não há nenhum motivo obrigatório para encerrar uma campanha, uma vez que ela tenha se iniciado. Os heróis desafiam monstros, salvam o dia, ganham níveis, e seguem para a aventura seguinte. Quase todos os jogos de aventura podem ser assim.

Em NARUTO RPG também pode ser jogado dessa forma, sem terminar. No entanto, este é um jogo inspirado em anime, mangá e games. E estas histórias têm uma grande diferença em relação às aventuras contadas no Ocidente: elas têm fim.

Uma campanha termina quando os heróis enfrentam seu desafio final. Após essa batalha decisiva eles tipicamente encerram suas carreiras, retornando para suas vidas normais e permitindo que novas gerações salvem o mundo. Nem sempre as coisas são assim. Uma nova ameaça pode exigir o retorno de um super esquadrão à ativa. Um novo torneio pode reunir antigos competidores. Uma nação ninja pode estar novamente ameaçado, outra vez necessitado de seus antigos salvadores. Mas estas são exceções, não a regra.

NARUTO RPG é próprio para campanhas que começam com heróis Novatos feitos com 7 pontos, aumentam em média 1 ponto a cada 3 aventuras (levando em conta que gastam mais ou menos metade de seus PEs com evolução do personagem), e tornam-se Lutadores de 14 pontos após 21 aventuras. Este é quase o mesmo número de episódios em uma série de TV padrão.

Mas a partir da decisão dos jogadores e do narrador, os jogadores podem alçar voos maiores e continuar a enfrentar desafios cada vez maiores, e com isso alçar o posto de campeões com 24 pontos distribuídos na ficha. Ou jogarem muito e se tornarem lendas no mundo Shinobi de Naruto RPG.

E se depois de alguns meses de jogo, muita dedicação e empenho os mesmos jogadores se mantiverem unidos, serão mestres reconhecidos em todas as nações pelos seus feitos e aventuras!

Um Modelo de Campanha:

Existem tantas campanhas possíveis quanto existem histórias. Este é apenas um exemplo de campanha baseado em Naruto:

Episódio 1: o Grande Vilão e suas forças chegam de uma vila a muito esquecida, emergem de um reino subterrâneo, saltam de outra dimensão ou seja lá o que for, e começam seu ataque a vila dos jogadores (ou uma muito importante). Os heróis, até então em suas pacatas vidas, revelam seus poderes pela primeira vez para repelir a invasão. Neste episódio eles destroem seu primeiro inimigo, de tamanho normal.

Episódio 2: descobrindo que o local tem heróis, o Grande Vilão decide enviar um capanga mais poderoso. Os heróis vencem novamente, mas desta vez o inimigo caído retorna com mais outros aliados. Os heróis usam seus poderes e jutsus, dentre outros recursos para destruir novamente os inimigos.

Episódios 3-18: o Grande Vilão prossegue enviando cada vez inimigos, cada vez mais poderosos e com poderes diferentes. Os heróis liquidam pelo menos um vilão em cada aventura. Durante a série os heróis conquistam novas habilidades, jutsus e vantagens.

Episódios 19-21: o Grande Vilão envia seus generais, mais poderosos que qualquer capanga, para combater os heróis pessoalmente. Alguns, quando derrotados, arrependem-se de sua vida de maldades e passam para o lado dos heróis; todos os outros são destruídos.

Episódio Final: sem mais ninguém no caminho, os heróis rumam para o ataque final contra o Grande Vilão. Invadem sua base/caverna/quartel-general, atravessam numerosas armadilhas e chegam à câmara onde ele planejava seus ataques. Após uma batalha épica (e uma dramática explicação sobre suas motivações), o Grande Vilão é destruído. Os heróis comemoram a vitória e voltam às suas vidas normais.

Encerrar e recomeçar é importante neste gênero. É característica das culturas orientais, onde os ciclos são respeitados. Heróis vitoriosos geralmente não retornam (exceto em raras ocasiões, como astros convidados). Vilões finais destruídos em alguns casos ressuscitam e procuram vingança.

Super-esquadrões voltam a ser convocados quando jogados em meio a um turbilhão de problemas, e após cumprir suas missões tendem a procurar por novas e instigantes aventuras. Por isso sempre haverá lugar para novos Genins, novos problemas, novos supertorneios e novas equipes.

Finais podem ser tristes, frustrantes, mas também são emocionantes, vibrantes. É o momento mais poderoso em uma campanha. Pense em quando terminou um videogame longo, ou quando viu o último episódio de uma série. Faça o possível para encerrar suas histórias.

NPCs:

NARUTO RPG é um jogo de interpretar personagens. Cada jogador faz o papel de um herói, o protagonista de uma aventura. Mas aventuras não são feitas apenas de personagens principais. Elas também envolvem aliados, ajudantes, vítimas, rivais, inimigos e vilões.

Sem estes personagens secundários não teríamos uma história e nem um jogo de contar histórias.

Mas, se os jogadores interpretam os protagonistas, quem faz os papéis secundários? É o mestre / narrador. Ele não tem seu próprio herói, mas controla todos os outros personagens. Em alguns jogos, estes personagens são chamados PdMs (Personagens do Mestre). Mas aqui e em quase todos os outros jogos eles recebem o nome de NPCs — que vem de **NonPlayer Characters**, “Personagens não-Jogadores”. Por isso, os personagens jogadores são às vezes chamados de PCs (Player Characters).

NPC's são todas as outras pessoas e criaturas na história, sejam amigos, inimigos ou indiferentes. Os monstros e vilões são NPC's. Os amigos e aliados são NPC's. Os cidadãos comuns das vilas ocultas também são. Até mesmo outros heróis — aqueles que não são controlados pelos jogadores — são NPC's. Mas e como são Feitos?

Quem constrói NPC's e joga com eles é o mestre. Ele usa as regras para personagens jogadores, preenchendo Fichas de Personagem e tudo o mais. No entanto, o mestre não precisa seguir exatamente as mesmas regras. Por exemplo, os jogadores só podem comprar vantagens e desvantagens autorizadas pelo mestre. Ele, por outro lado, é livre para dar qualquer poder ou fraqueza a seus personagens.

Ao contrário de um personagem jogador, um NPC também não precisa ter a mesma pontuação deles. Para proporcionar bons desafios aos heróis, o mestre pode construir adversários com mais pontos (supõe-se que eles já viveram suas próprias aventuras e conquistaram poder em outras ocasiões). Para violar as regras, o mestre precisa ter certeza de que as conhece bem — e se existe realmente a necessidade de quebrá-las. NARUTO RPG é equilibrado para aventuras de anime/mangá/games, e na maioria dos casos não haverá necessidade de mudar quase nada. No entanto, se você tem uma boa ideia que não combina com as regras deste manual, não tenha receio em mudá-las como achar melhor.

Normalmente, o mestre preenche uma Ficha de Personagem para cada NPC. Mas nem sempre isso é necessário: personagens de menor importância não precisam ser descritos em detalhes. O mestre não precisa fornecer dados completos para cada personagem que aparece (as cinco características quase sempre são suficientes). Na verdade, um bom mestre pode lidar com muitos NPCs interessantes sem precisar calcular números para nenhum deles.

Pessoas Comuns / Ninjas Comuns:

Nem todo mundo é herói (mesmo que pareça haver tantos!). Poucos nasceram para ser heróis ou ninjas, e menos ainda sequer querem sê-los. A maioria das pessoas até sonha com aventuras, mas na vida real, preferem empregos seguros e vidas estáveis, sossegadas.

“Comum”, ou “ordinário”, é todo personagem não heroico que povoa o cenário de campanha. Desde trabalhadores assalariados que circulam pelas ruas, até camponeses e fazendeiros, técnicos em um laboratório, guardas em uma base militar, alunos e professores em escolas, policiais, bandidos...

Personagens comuns não devem ser usados por jogadores; eles servem apenas como NPC's, para representar não-aventureiros. Muitos adversários de baixo nível, como capangas e soldados, são pessoas comuns, da mesma forma que as vítimas inocentes. Pessoas comuns também ganham Pontos de Experiência, mas isso é incomum — porque eles normalmente não participam de aventuras, e menos ainda sobrevivem a elas. Um *sushiman* pode até ser habilidoso e perigoso com sua faca de cortar peixe, mas não ganhará muitos PE's apenas trabalhando em seu restaurante. Por isso quase nunca haverá pessoas comuns feitas com mais de 4 pontos.

Cidadão Típico (0 a 4 pontos): F0-1, H0-1, R0-1, A0, PdF0-1, uma perícia ou especialização qualquer (que representa sua profissão, formação ou hobby), uma desvantagem qualquer de -1 ponto.

Bandido Típico (3 a 7 pontos): F1-2, H1-2, R1, A1, PdF1-2, especializações em Crime e/ou Sobrevivência, pelo menos uma desvantagem entre as seguintes: Inculto, Insano, Má Fama, Monstruoso.

Ninja ou Guarda Típico (4 a 10 pontos): F1-2, H2-3, R2, A1-2, PdF1, Patrono (Regente da Vila / Kage), especializações em Investigação e/ou Ciências.

Chunnin típico / ou Jounnin Especial (7 a 16 pontos): F2-3, H3-5, R2-3, A1-2, PdF2-3, pelo menos uma vantagem de combate (Ataque Especial, Ataque Múltiplo...), Patrono (Regente da Vila / Kage), perícia Investigação ou Sobrevivência.

Monstros e seus Poderes Únicos:

Monstros podem ter as mesmas vantagens e desvantagens destinadas a jogadores. Eles podem, ainda, possuir certos poderes únicos. Considere cada poder como se fosse uma vantagem única gratuita, que apenas monstros podem ter (estes poderes não estão disponíveis para monstros que sejam Aliados de personagens jogadores):

Absorção: o monstro absorve a energia dos ataques que recebe: ele nunca é ferido e, na rodada seguinte, seus ataques causam dano igual ao dano total que recebeu no último turno. Esse poder desaparece quando certa parte do corpo for destruída (como em um jutsu de Ressurreição).

Armadura Extra: o monstro tem Armadura Extra contra todos os ataques. Apenas uma forma de ataque escolhido pelo mestre (perfuração, corte, contusão, Katon, Fuuton e etc...), causa dano normal ao monstro.

Ataque Cegante: o monstro emite um clarão de luz que cega os heróis. Atinge todas as criaturas ao alcance do Poder de Fogo do monstro, e a visão das vítimas é restaurada apenas com a destruição do monstro.

Ataque Corrosivo: o monstro expelle um ácido poderoso, que derrete as armas e armaduras do alvo (reduzindo sua Força, Armadura ou Poder de Fogo em -1). Uma esquiva pode evitar esse ataque. Restaurar um ponto perdido desta forma exige 12 horas e um teste de Inteligência.

Característica Superior: o monstro é tremendamente forte, rápido, vigoroso, esperto ou perspicaz. Uma de suas características recebe um bônus de +5.

Cérebro Superior: o monstro tem mente superior e memória fotográfica. Ele conhece as estratégias dos heróis, pode prever cada movimento deles (recebendo um bônus de H+8 contra os heróis). Esse bônus é negado ao monstro quando os heróis tentam algo inesperado (por exemplo, disfarçar-se de outras pessoas).

Controle Mental: o monstro pode controlar mentalmente até 2d pessoas ao mesmo tempo (a vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar). Ele usa seu poder para controlar cidadãos comuns, ordenando que ataquem os heróis. O controle é quebrado apenas com a destruição do monstro.

Controle Mental Superior: o monstro pode controlar mentalmente um único personagem, sem direito a testes para resistir, ordenando que ele ataque seus companheiros. O controle é quebrado apenas com a destruição do monstro.

Duplicador: o monstro pode se transformar em uma cópia idêntica de um dos heróis, com as mesmas características, vantagens, desvantagens e perícias, mas não sua personalidade e memórias. Sentidos Especiais próprios, ou um teste bem-sucedido de Ciência, Investigação ou Manipulação, revelam o impostor.

Fortificante: o monstro pode fortalecer um pequeno grupo de 2d soldados ou outros bichos mais fracos, que recebem um bônus de +2 em Força, Resistência e Armadura.

Jutsu Ilimitado: escolha um jutsu (até RANK A). O monstro pode lançar este jutsu quantas vezes quiser, sem gastar CK's.

Refém: o monstro pode engolir e aprisionar uma pessoa (talvez um Aliado ou Protegido Indefeso de um dos heróis) em seu estômago, ainda viva. A vítima passa a sofrer metade de qualquer dano causado ao monstro.

Ressurreição: o monstro vai ressuscitar depois de morto, regenerando a partir de uma determinada parte do corpo que não foi destruída (um olho, verruga, barbatana...): sua morte será permanente apenas se aquela parte for destruída primeiro. Identificar o ponto fraco exige Sentidos Especiais.

EXPERIÊNCIA ou PONTOS DE EXPERIÊNCIA (PE's):

Aventureiros evoluem. Cada missão concluída, cada luta vencida, cada inimigo derrotado tornam os heróis mais experientes e poderosos. Essa evolução é representada pelos Pontos de Experiência PE's (ou XPs). Cada vez que os jogadores terminam uma aventura, o mestre deve recompensá-los com Pontos de Experiência. Esses pontos são usados mais tarde para evoluir o personagem, adquirir itens mágicos, ou realizar uma série de manobras dramáticas.

Em NARUTO RPG, experiência não vem com a idade — vem com aventuras, desafios e riscos. Um jovem membro da ANBU que salvou o mundo várias vezes e derrotou um ninja maligno, é mais poderoso que um ninja veterano que treina todos os dias mas nunca saiu do quartel.

Os Pontos de Experiência ganhos por cada jogador dependem de como ele atuou na aventura:

- 1 PE se terminou a aventura com vida.
- 1 PE se concluiu a missão com sucesso.
- 1 PE ou mais para cada inimigo vencido em combate justo (veja adiante).
- -1 PE para cada derrota em combate justo.
- -1 PE para cada companheiro morto ou perdido.
- -1 PE para cada violação de Desvantagens.

OBS.: o somatório de PE's ganhos em uma missão, vão de encontro com o MÁXIMO que cada nível de personagem permite (vide Capítulo 01).

O mestre também deve premiar com 1 PE extra os jogadores que agiram de acordo com seus personagens. Esta é uma forma de recompensar aqueles que interpretam seus papéis (afinal, RPG é interpretar) e punir jogadores que não o fazem. Se um jogador pega uma Fobia, mas “esquece” dela e não demonstra medo, esse jogador não merece um PE extra.

Cada jogador deve anotar na Ficha de Personagem os Pontos de Experiência que ganhou. Se ainda não tiver o bastante para comprar um ponto normal de personagem, deve esperar as próximas aventuras — ou apenas guardar para outras utilizações.

Experiência com Vitórias:

Vencer inimigos em combate dá Pontos de Experiência. A regra geral é que cada inimigo vencido em combate rende 1 PE.

• **Combate Justo:** Entenda-se por “combate justo” uma luta um contra um. Atacar furtivamente um inimigo indefeso é considerado justo apenas em certas condições (em uma guerra ou situação de sobrevivência, sim; em um duelo ou torneio, não). Um personagem com o Código de Honra do Combate jamais luta de forma injusta.

• **Aliado:** Você não recebe Pontos de Experiência pela vitória de um Aliado, a menos que você o esteja controlando durante todos os turnos do combate.

• **Preparação:** Se alguém pede tempo para preparar-se antes de um combate (para concentrar seu poder, lançar magias de proteção e coisas assim), o oponente pode aceitar ou não. Caso o oponente aceite, ambos os lados devem esperar que o outro esteja pronto antes de atacar, e esse combate passa a ser considerado justo — não importa o número de lutadores em cada lado. No momento combinado, os dois lados rolam a iniciativa normalmente. Se um dos lados ataca antes, não recebe PE's mesmo em caso de vitória (o que pode acontecer em alguns casos, pois monstros e vilões nem sempre estão preocupados em ganhar PE's...).

• **Separação:** Quando um personagem com esta vantagem divide-se em várias cópias para enfrentar um mesmo oponente, esta situação ainda é considerada um combate justo um contra um.

• **Inimigos fracos:** Vitórias sobre inimigos muito mais “fracos” que o personagem (feitos com metade dos pontos, ou menos) não rendem nenhum Ponto de Experiência. No entanto, se os pontos somados de vários inimigos fracos igualam a pontuação do personagem, esse combate é considerado “um contra um” e rende PE's normalmente em caso de vitória.

• **Inimigos fortes:** Contra um inimigo feito com duas vezes mais pontos que a média dos personagens jogadores (por exemplo, um oponente de 20 pontos ou mais contra um grupo de Campeões), uma equipe contra um é considerado combate justo. Lembre-se que a maioria dos monstros segue justamente essa pontuação.

Oponentes poderosos concedem mais Experiência quando derrotados. Calcule a pontuação total do oponente, levando em conta apenas vantagens e desvantagens que afetam o desempenho em combate. Divida esse valor por dez, arredondado para baixo. Este é o prêmio por derrotá-lo (vencer um personagem feito com 20 pontos, por exemplo, rende 2 Pontos de Experiência).

Caso um inimigo poderoso seja vencido por um grupo, o personagem que aplicou o golpe final recebe metade dos PEs por derrotá-lo (arredonde para cima) ou, no mínimo, 2 PEs. Os demais recebem 1 PE cada.

OBS.: A aplicação dessas regras de premiação de PE's é facultativo, o narrador / mestre pode segui-las ou inventar seu próprio método de definição de experiência que cada jogador deve obter, o ideal é sempre conceder PE aos jogadores e tentar explicar o porquê de cada ponto conseguido.

Utilidades da Experiência:

- **Evolução do Personagem:** Esta é, claro, a principal utilidade dos Pontos de Experiência. 10 PEs valem 1 ponto normal de personagem. Você pode usar esses pontos para aumentar características, comprar novas vantagens (mas não vantagens únicas) ou recomprar desvantagens (algumas desvantagens não podem ser recompradas, como por exemplo aquelas que fazem parte de uma vantagem única).

- **Tesouros:** Pontos de Experiência podem ser trocados por dinheiro, porque de alguma forma representam tesouros que o personagem conquistou com suas vitórias. Cada PE pode ser “vendido” por 100 Moedas. O inverso não é permitido. Você não pode comprar Pontos de Experiência com dinheiro.

- **Coisinhas que peguei por aí:** Pontos de Experiência podem representar itens e objetos diversos que os personagens conseguiram durante suas aventuras. Nestes casos, usamos a imaginação: a experiência recebida ao derrotar um dragão / sapos / cobras, por exemplo, pode vir na forma de escamas, presas, garras e outros itens valiosos e raros. Esses itens podem ser usados para fabricar poções / pílulas e outros objetos mágicos.

- **Sucessos Automáticos.** Durante o jogo, em momentos dramáticos, você pode gastar um Ponto de Experiência para “comprar” um acerto automático em um teste (você não precisa rolar o dado), ou um resultado máximo em qualquer rolagem de dano ou cura (por exemplo, 12 em 2d). Você deve fazer a compra **ANTES** de rolar o dado — não é permitido rolar, ficar insatisfeito com o resultado e só depois decidir comprar um sucesso. Você afeta apenas *seus* próprios testes. Você não pode gastar um PE para fazer outra pessoa ser bem-sucedida (ou falhar) em um teste.

Exceção: você pode comprar um sucesso automático para um Aliado se vocês tiverem Ligação Natural.

Você também não pode comprar um sucesso automático em um teste impossível (veja a seguir).

- **Tornando Possível o Impossível.** Em certos casos, não será permitido a você fazer um teste, por ser impossível.

Por exemplo, um personagem com H2 nunca será bem-sucedido em um teste de H-3, porque mesmo o melhor resultado no dado (1) não vai ser o bastante. Apenas um personagem com H4 ou mais tem chance de passar em um teste de H-3, e apenas se conseguir rolar 1.

Você não pode gastar um Ponto de Experiência para ser bem-sucedido em um teste impossível. Mas pode gastar 1 PE para receber um bônus de +3 nesse teste, e assim torná-lo possível. No exemplo anterior, o personagem teria agora que fazer um teste de H, podendo ser bem-sucedido com um resultado 1 ou 2.

- **Acertos Críticos.** Você pode gastar um Ponto de Experiência para comprar um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de dados para a Força de Ataque ou Força de Defesa. Você deve fazê-lo **ANTES** de rolar o dado.

- **Recuperação Espantosa.** A qualquer momento, você pode gastar um Ponto de Experiência para recuperar todos os seus Pontos de Vida ou Pontos de Chakra.

OBS.: as regras especiais de uso de PE's podem ser revogadas ou suspensas pelo narrador / mestre a qualquer momento do jogo. Cada jogador deve ter ciência que para o desenvolvimento da narrativa o mestre pode conter ou até mesmo inutilizar tais manobras.

OBS.1: o personagem jogador pode gastar quantos PE's quiser em seu turno / ação, desde que informe ao narrador / mestre para que será (ão) e em que ordem.



Tabela Prática de Pontos de Experiência:

Segue abaixo uma tabela prática de quantos pontos de experiência (PE's) cada personagem jogador pode / deve ganhar ao fim de cada aventura. O mestre / narrador é livre para dar menos, ou mais PE's para cada jogar, a tabela serve apenas para auxiliar e criar uma linha de lógica. Caso o narrador opte por usar a tabela abaixo, vale lembrar que os PE's adicionais por interpretação, ajuda no desenvolvimento da narrativa e outros podem ultrapassar o limite informado na tabela.

O que deve ser levado em consideração é mesmo o nível do personagem, já que um Gennin pode sim ser do nível de lutador, bem como um Sennin não necessariamente será um Mito / Mestre.

	MISSÕES				
	D	C	B	A	S
NOVATO	4 missões por 1PE	2 a 8 de PE's	3 a 12 de PE's	4 a 18 de PE's	5 a 26 de PE's
LUTADOR	8 missões por 1PE	1 a 5 de PE's	2 a 8 de PE's	3 a 12 de PE's	4 a 18 de PE's
CAMPEÃO	12 missões por 1PE	4 missões por 1PE	1 a 5 de PE's	2 a 8 de PE's	3 a 12 de PE's
LENDA	16 missões por 1PE	8 missões por 1PE	3 missões por 1PE	1 a 5 de PE's	2 a 8 de PE's
MITO / MESTRE	20 missões por 1PE	12 missões por 1PE	6 missões por 1PE	3 missões por 1PE	1 a 5 de PE's



